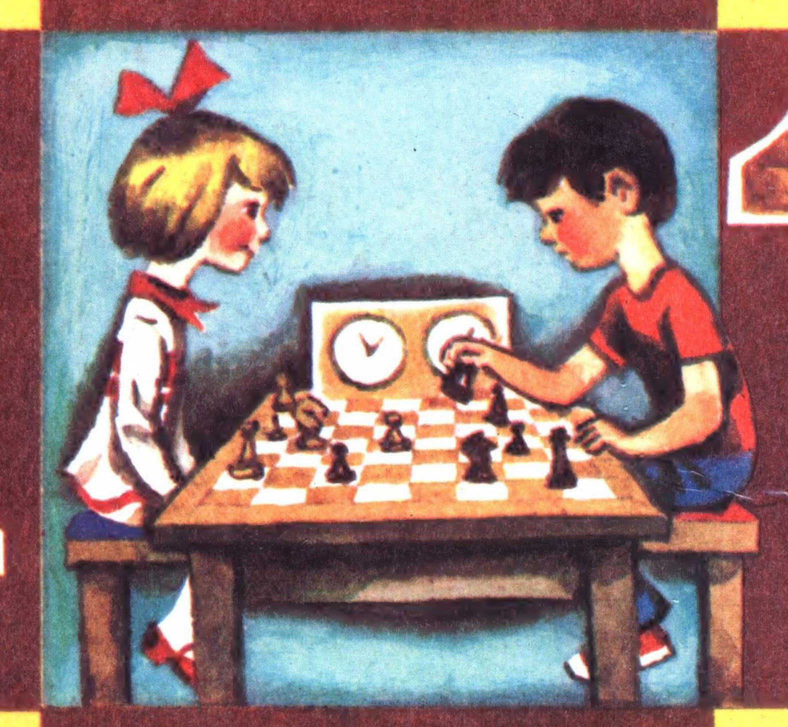
В. Г. ГРИШИН

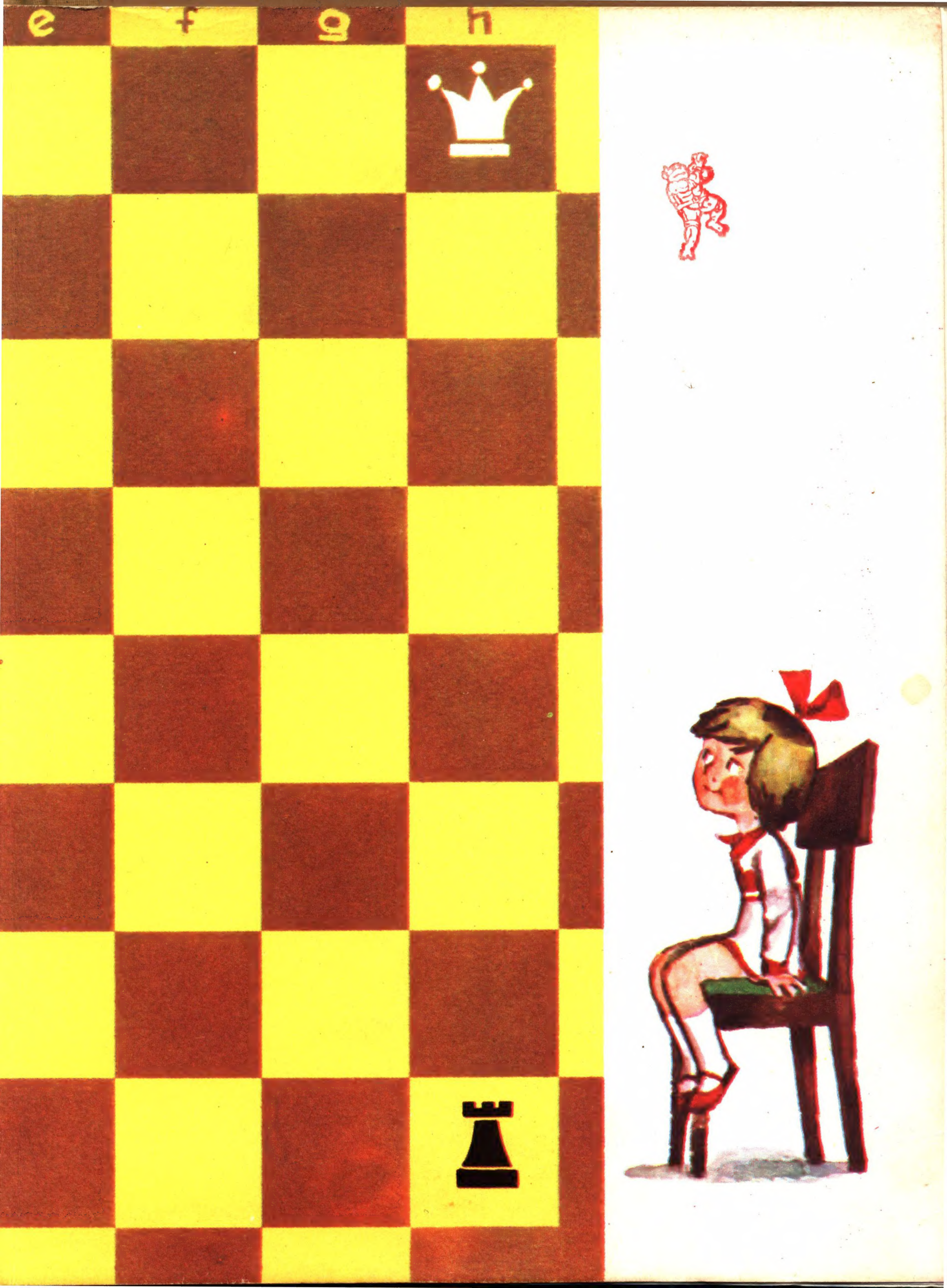




МАЛЫШИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ



a
b
c
d
8
7
6
5
4
3
2
1


e
f
g
h

В. Г. ГРИШИН

МАЛЫШИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ

Книга для воспитателя детского сада



ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ

МОСКВА
«ПРОСВЕЩЕНИЕ»
1991

ББК 74.100.57
Г85

Рецензенты: мастер спорта СССР по шахматам *Ю. М. Котков*,
тренер-общественник *А. П. Шкуматова*

Гришин В. Г.
Г85 Малыши играют в шахматы: Кн. для воспитателя дет. сада: Из опыта работы.— М.: Просвещение, 1991.—158 с.: ил.— ISBN 5-09-001133-8.

В книге представлен опыт работы по обучению игре в шахматы детей дошкольного возраста. Повествование ведется в сказочной форме, процесс обучения превращен в увлекательную игру. Герои книги — мальчик и девочка — сверстники дошкольников.

После каждого занятия воспитателям предлагаются методические рекомендации и практические советы. Книга снабжена диаграммами.

Воспользоваться советами автора смогут и родители.

Г $\frac{4305000000-570}{103(03)-91}$ Без объяв. ББК 74.100.57

ISBN 5-09-001133-8

от автора

Все чаще воспитатели детских садов (и родители) задают вопросы: «Можно ли обучать детей дошкольного возраста игре в шахматы? По плечу ли малышам эта полезная, увлекательная игра?»

Обстоятельный ответ дал в своей статье «К вопросу об обучении, воспитании и развитии детей шестилетнего возраста» доктор психологических наук, профессор А. В. Запорожец (хотя непосредственно о шахматах речь в ней не шла):

«В настоящее время внимание ученых всего мира приковано к громадным потенциальным возможностям развития, таящимся в дошкольном детстве... Педагогические, психологические и физиологические исследования, проводившиеся в Институте дошкольного воспитания АПН СССР... а также за рубежом, свидетельствуют о том, что потенциальные психофизиологические возможности усвоения знаний и общего развития у детей 5—6 лет значительно выше, чем это предполагалось до сих пор... Что касается вопроса о возможности и необходимости обучения детей не только 5—6 лет, но и более раннего возраста, то он уже давно получил в советской педагогике положительное решение» (Советская педагогика.— 1973.— № 1).

Такое веское авторитетное заключение о функциональных возможностях организма пяти-шестилетних детей дает все основания широко популяризировать шахматы среди дошкольников старших групп детского сада.

Попробуйте проанализировать историю шахмат, невольно бросается в глаза, что многие выдающиеся шахматисты познакомились с этой игрой в очень раннем возрасте: Х. Р. Капабланка, А. Карпов, П. Керес, С. Решевский, Г. Агзамов — в 4 года, В. Стейниц, М. Эйве, Н. Гаприндашвили, М. Чибурданидзе — в 5 лет, Г. Каспаров, Б. Спасский, Р. Фишер, О. Рубцова, Ю. Балашов — в 6-летнем возрасте, А. Алехин, М. Таль, В. Смыслов — к 7 годам.

Такое раннее прикосновение к древней игре помогло Б. Спасскому, А. Карпову и Г. Каспарову стать чемпионами мира и среди юношей и среди взрослых.

Это подтверждается и многолетним практическим опытом: зарубежным и нашим.

В одном из детских садов чехословацкой столицы регулярно проводятся занятия по шахматам. Дети проявляют живой интерес к игре, учатся быть внимательными, познают дух соперничества и соревнования.

В детских садах Германии можно увидеть за шахматной доской

пятилетних мальчуганов и девчушек. А малышей из села Гетерслебен (округ Галле) обучают шахматным премудростям вот уже несколько лет.

— А нужно ли это? — часто задают вопрос пропагандистам шахмат.

— Во всяком случае, полезно,— отвечают они.

В Гетерслебене было замечено, что девочки и мальчики, прошедшие начальный курс шахматного обучения, показывают отменные результаты в общеобразовательной школе.

В одном из детских садов г. Вета (Венгрия) в порядке эксперимента было введено обучение шахматной игре малышей от 3 до 6 лет. По мнению венгерских педагогов, знакомство с шахматами в столь раннем возрасте способствует развитию у детей воображения, укрепляет их память и стимулирует самостоятельное мышление.

Не в этом ли кроется одна из причин сенсационной убедительной победы женской сборной Венгрии (впервые в ее истории) на последней шахматной всемирной Олимпиаде в Греции в г. Салоники в 1988 г.? Самая юная в команде 12-летняя Юди́т По́лгар «ухитрилась» набрать лучшую сумму очков среди всех участниц такого представительного шахматного форума.

Еще более разительны результаты у нас в стране, являющейся пионером в массовом приобщении дошкольников к шахматной игре.

Цепкая память и удивительная любознательность малышей позволяют увлечь их игрой в деревянные (или пластмассовые) фигурки.

В детском саду № 230 Жовтневого района г. Одессы открылся первый в стране шахматный клуб.

— Сначала мы хотели назвать помещение классом,— объяснила заведующая детским садом Лидия Александровна Стеценко,— но наши юные шахматисты завозражали, им тоже хотелось иметь свой клуб.

Учить игре в шахматы в нашем детском комбинате стали с 1981 г. Малыши довольно легко и быстро овладели первыми секретами игры, их сборную команду включили в чемпионат г. Одессы среди учащихся I—III классов, где они стали чемпионами города среди дошкольно-школьной возрастной группы.

В последние годы шахматное увлечение охватило Краснодарский и Красноярский края.

Впервые массовое дошкольное шахматное воспитание и обучение началось на Кубани.

Далось это не сразу. На первых порах пришлось преодолевать скептические настроения, что якобы обучение игре в шахматы в дошкольном возрасте бесперспективно, что оно неблагоприятно влияет на психику ребенка, может помешать его общему и физическому развитию. Опираясь на рекомендации психологов, было убедительно доказано, что опасения и утверждения не имеют под собой почвы, попросту напрасны. Шахматы прежде всего игра, помогающая подготовить дошкольника к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Массовое обучение дошколят помогает выявить шахматные дарования. Воспитанник заочной шахматной школы В. В. Смыслова Сережа Тивяков уже в 6 лет стал обладателем 2-го взрослого разряда. В 1986 г. семиклассник Сергей Тивяков, кандидат в мастера спорта по шахматам, выиграл мужской чемпионат Краснодарского края. Ныне он мастер спорта СССР по шах-

матам, чемпион мира среди юношей до 16 лет. Его постоянный тренер — мастер спорта СССР по шахматам Б. Постовский.

Впечатляющи успехи и другого шахматного «самородка» из г. Сочи Максима Ситника. На IX шахматном фестивале «Россия» в сентябре 1988 г. (в турнире школьников) он занял III место. Причем до последнего тура лидировал. А школьного стажа у Максимки насчитывалось тогда меньше месяца: он оказался первым сочинским перворазрядником, получившим это звание в... детском саду! В 1989 г. он занял VI место на Всесоюзном турнире среди детей не старше 10 лет. Максим Ситник — серебряный призер г. Сочи среди юниоров (до 17 лет).

По примеру краснодарцев шахматный всеобуч среди дошкольников организовали и красноярцы. Здесь его рассматривают в комплексе: детский сад — школа. Именно по такому пути пошел один из лучших детских тренеров края А. П. Никитин.

Интересно, творчески организует свою шахматную деятельность воспитатель яслей-сада № 32 г. Салавата Башкирской АССР В. Зайцева. Используя статьи, помещенные в журнале «Дошкольное воспитание», она нашла и свои методы и приемы в обучении ребят, сумела привлечь родителей. Для них она подготавливает различные шахматные материалы, которые помещает в папке-передвижке: «Играй вместе с нами», «Найди правильный ход», «Как поставить мат в два хода» и т. д. Родители занимаются с детьми дома, ищут вместе с ними правильное решение, и малыши, придя в детский сад, обмениваются мнениями, впечатлениями, интересными находками.

Уже несколько лет занимается с детьми пяти-шестилетнего возраста воспитательница детского сада № 334 г. Свердловска Любовь Александровна Фейгина.

Сначала она знакомит малышей с историей развития шахмат, а затем начинает приобщать к самой игре. В течение недели дошколята сражаются в любительских партиях, а по пятницам проходят «официальные» турниры на «чемпиона недели». Победителям вручаются медали, изготовленные самими детьми.

Любовь Александровна считает, что шахматы очень дисциплинируют ее воспитанников, развивают память, сообразительность, находчивость, целеустремленность, умение точно рассчитывать время, помогают вырабатывать такие черты характера, как объективность, усидчивость. «Поэтому я и учу детей шахматам»,— добавляет она.

Есть на этот счет и свое мнение у чемпионки детского сада Юли Азановой: «Я люблю шахматы потому, что, когда в них играешь, всегда надо думать».

В 6 лет первый раз села за доску Юля Демина, в 9 лет выполнила 1-й взрослый разряд, в 1988 г. она 18-летняя чемпионка СССР по шахматам среди женщин. 15-летняя Алиса Галлямова из Казани в этом же году стала чемпионкой мира по шахматам среди девушек. Сейчас она троекратная чемпионка мира среди девушек до 16 лет, международный гроссмейстер.

А вот еще более уникальный пример: болгарская чудо-девочка Антуанетта Стефанова из Софии стала кандидатом в мастера по шахматам в 6 лет. И тренирует ее вовсе не профессиональный тренер, а отец-художник: Антон Стефанов.

Достаточно сравнить: пятикратная чемпионка мира по шахматам среди женщин Майя Чибурданидзе (кстати, самая юная чемпионка за всю историю женских шахмат) стала кандидатом в мастера в 11 лет.

Антуанетта уже успела «блеснуть» в сеансе одновременной игры с двумя экс-чемпионами мира: Н. Гаприндашвили и М. Талем, сведя обе партии вничью и заявив: «Я буду чемпионкой мира!» Редчайший шахматный талант: в 4 года научилась управлять шахматным войском, а в 6 лет — кандидат в мастера. Такого в мире еще не бывало! Не без основания малышка примеряет уже шахматную корону. Будущее покажет, верны ли прогнозы, которые, кажется, начинают сбываться. В 1989 г. она стала чемпионкой мира (пока среди девочек до 10 лет).

Шахматная игра дарит ребенку радость творчества и обогащает его духовный мир. Перейдя от взрослых к детям, удивительная игра стала средством воспитания и обучения, причем ненавязчивого, интересного, увлекательного.

Экспериментальные исследования совпадают с выводами практиков: шахматная игра может занять определенное место в педагогическом процессе детского сада, ибо она учит дошкольников логически мыслить, запоминать, сравнивать и предвидеть результат, планировать свою деятельность, дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память.

В этом меня убеждает и собственный опыт преподавания шахматной игры в детских садах Перовского района Москвы: № 443 и 419 (1966—1969 гг.), № 1008, 2001, 946, 933, 753 и 1112 (с 1983 г.). А с 1988 г. в п. Купавна Московской области в детских комбинатах № 11, 46, 47, 51, 65. Более тысячи моих воспитанников постигли за это время шахматную премудрость.

К сожалению, общепринятой методики обучения дошколят шахматам ни у нас в Союзе, ни за рубежом не существует. Есть пока опыт энтузиастов, хотя их отряд постоянно растет.

В настоящей книге делается попытка в простой и доходчивой форме рассказать о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски, об элементарных правилах игры и некоторых ее принципах, познакомить дошкольников со своеобразным миром шахмат, привить им любовь к древней и мудрой игре.

Книга состоит из глав, каждая из которых рассчитана на 2—4 занятия (по 25—30 мин) 2 раза в неделю. Глава, в свою очередь, имеет 2 раздела: первый (сюжетный) предназначен для чтения детям. Во втором предлагаются рекомендации, даются советы воспитателям (и родителям), приводятся наиболее рациональные методические приемы.

Сюжетная часть (по главам) может быть прочитана детям в один прием. Некоторые главы, где представлен объемный материал, например «В Стране Шахматных Чудес», «Мудрец», читаются не сразу, а в два-три приема. При чтении следует обращать внимание на диаграммы, рисунки, загадки и т. п.

Выполняя роль гида, проводника для малыша по Стране Шахматных Чудес, воспитатель, естественно, будет что-то дополнять по ходу чтения, изменять, разнообразить, варьировать задания, упражнения, особенно если сам играет в шахматы.

ОБЩИЕ МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ВОСПИТАТЕЛЯ

С чего следует начинать обучение шахматной игре в детском саду? Интерес к игре в шахматы у одних детей проявляется самостоятельно, под некоторым влиянием родных и близких, товарищей, телевизионных передач «Шахматной школы», у других его можно вызвать, сформировать незаметно для ребенка. И то и другое приемлемо. Шахматы должны постепенно стать продолжением детских игр и забав. Какой-либо «принудительный элемент» здесь должен начисто отсутствовать, ни в коем случае не приниматься на вооружение воспитателем, тренером.

Очень верные советы дает родителям в журнале «Семья и школа» (1985.— № 3) выпускник Высшей школы тренеров А. Костьев:

«...Существует много разнообразных приемов, с помощью которых можно добиться успешного освоения дошкольниками правил шахматной игры.

Обучать детей шахматам дома несколько сложнее, так как большое значение имеет и сама атмосфера детского коллектива. Но если не жалеть времени, каждый родитель может научить своего ребенка играть в шахматы.

Вот примерная программа домашнего обучения. Будем считать, что вашему ребенку пять лет, вы сами любите и умеете играть в шахматы и у вас дома даже есть одна-две шахматные книги. С чего начать? Наверное, вы уже догадались — с игры. Но не в шахматы, а в знакомство с шахматными фигурами. Ни в коем случае нельзя ставить перед ребенком начальную позицию шахматной партии и тут же объяснять, как ходят фигуры. Дети в этом возрасте редко понимают смысл объяснения и теряют интерес к шахматам. Попробуйте начать играть, например, в «ладью». Расскажите о ней сказку, покажите на шахматной доске, где ее «домик», нарядите ее, начните за ней охотиться — и ваш ребенок быстро овладеет правилами передвижения ладьи. И так со всеми фигурами. Эффект игрового метода изучения шахмат «по частям» велик. Известны случаи, когда подобным образом шахматными правилами овладевали трехлетние дети. Сказки, истории родители могут придумать сами, здесь не нужны литературные шедевры. Не очень складный, но зато яркий, образный рассказ о героической пешечке, пробившейся сквозь все преграды к заветному полю превращения в ферзя, даст гораздо больше, чем сухое объяснение «официальных» правил. Не вызывает сомнений, что родители в состоянии придумать для ребенка какие-то «околошахматные» игры, типа лото, пряток, смогут сделать вместе с ним простейшие, но занятные рисунки. Главное, чтобы все эти домашние игры шли непринужденно, ребенок не должен замечать, что его обучают.

Постепенно малыш заинтересуется шахматами, и в домашнем обучении наступит новый этап — от азов к основам теории».

Эти ценные советы могут взять на вооружение и воспитатели при обучении своих воспитанников азам шахматной игры.

Оказывать помощь в игре малышам следует тактично, не назойливо. Нельзя хвалить одних и в то же время ругать других за временные неудачи. Очень важно в процессе обучения игре воспитывать привычку к преодолению трудностей, строя занятия по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному, время от времени внося в занятия элементы занимательности, новизны.

В домашних условиях отыскать время на изучение игры значительно проще, чем в детском саду, где режим дня очень плотен. Ведь пока специальных занятий в «Программе детского сада» не предусмотрено. Но тем не менее воспитатели старших и подготовительных к школе групп могут без особого ущерба для других занятий запланировать знакомство с шахматами (как настольно-печатной игрой) в вечерний отрезок времени по 25—30 мин.

Предварительно воспитателю полезно узнать у детей, кто уже умеет играть в шахматы, а также выяснить, у кого дома имеются шахматы, кому могут их купить в ближайшее время. Перед Новым годом эту миссию родители обычно перекладывают на Деда Мороза, который вместе с гостинцами кладет под елку и комплект шахмат.

Воспитатели и родители нередко задают вопрос: «Как играть с ребенком?» Вопрос далеко не праздный. Можно сделать вид, что проиграл, но злоупотреблять этим не следует: дети могут привыкнуть к легким победам и проигрыши, даже своим товарищам, будут восприниматься ими весьма болезненно. Лучше всего дать малышу фору: одну-две пешки при игре одними пешками, без фигур, или ферзя, ладью, а то и несколько фигур сразу, при игре всеми фигурами, чтобы уравнять шансы. Правда, не все дети охотно соглашаются на фору, считая, что они и так сыграют успешно и даже могут выиграть. Следует убедить их в обратном. Чаще всего дети «снисходительно» дают все же согласие на фору. Довод воспитателя, взрослого: «Мне без форы пока неинтересно сражаться с тобой на равных» — бывает, как правило, достаточно убедительным для ребят. Когда же малыши повысят класс игры, то фора, естественно, уменьшается настолько, насколько станет сильней игра юного шахматиста.

После игры воспитателю следует разобрать с детьми их наиболее типичные ошибки: плохо развиты фигуры, не сделана вовремя рокировка, рано вывели в игру ферзя, делали ходы одной и той же фигурой несколько раз подряд без необходимости и т. п. Нужно стремиться приучать малышей из нескольких возможных в позиции ходов выбирать самый лучший.

Для занятий с ребятами в детском саду понадобится по одному комплекту шахмат на двух детей.

Если шахматных комплектов в нужном количестве нет, занятия не стоит отменять. Во-первых, можно играть целой группой, имея в наличии лишь одну шахматную доску с комплектом фигур. Дети рассаживаются на стульях напротив друг друга, посередине на двух стульях расставляются шахматы, и каждый делает ходы по очереди. При всех минусах этой вынужденной временной системы обучения здесь есть и свои преимущества:

воспитатель без труда видит ошибки каждого ребенка, может добиваться, чтобы дети, сделав ход, могли его сразу объяснить — «вывел поскорей фигуру», «открыл дорогу слону», может отменять плохой ход, просить найти лучший с доказательствами, осуществлять индивидуальный подход: «Лена, выведи коня», «Коля, сделай рокировку», «Олег, «свяжи» слоном коня».

Второй выход: дети приносят шахматы из дома.

Наиболее удобны деревянные или пластмассовые шахматы, размер досок которых 40×40 см, фигуры средние. В продаже встречаются и доски меньшего размера: 29×29 см, но там фигуры стоят очень близко друг к другу — детям дошкольного возраста трудно ориентироваться в таком скоплении шахматного «войска», да и фигуры слишком маленькие.

Неизменным успехом у детворы в детских садах пользуются так называемые «гигантские шахматы». Их достоинством является огромное поле (80×80 см, 100×100 см и, наконец, 120×120 см), привлекательная величина фигур. Вряд ли кто пройдет равнодушно мимо такого широкоформатного поля и не прикоснется к богатырским фигурам. На них можно играть как один на один, так и команда на команду.

С наступлением тепла шахматные занятия лучше проводить на открытом воздухе. Для этого желательно поставить на участке 3—4 стола, чтобы одновременно могла играть вся группа, а при дождливой погоде заниматься на веранде. Хорошо, если в детском саду оборудована специальная шахматная комната, где есть детские шахматные столики с фигурами и магнитная демонстрационная доска, как, например, в дошкольном учреждении № 1112 в Москве. Если есть возможность, то неплохо хранить шахматы расставленными на досках: фигуры меньше портятся и ломаются, но самое главное — они так и манят, чтобы к ним прикоснулись, сыграли партию-другую. При игре доску располагают так, чтобы справа от игрока была белая угловая клеточка (поле). Для детей дошкольного возраста это особенно важно: они часто ставят доску, отступая от этих правил.

При обучении группы детей (10 человек и более) хорошо иметь демонстрационную доску размером 100×100 см. Она служит для показа, объяснения, разбора партий сразу большому количеству ребят. Доска вывешивается на стене так, чтобы с любого места была отчетливо видна каждому ребенку. Фигуры (картонные, фанерные, пластмассовые) изготавливаются плоскими, в их верхней части просверливаются небольшие сквозные отверстия, чтобы легко было вешать на гвоздик без шляпки, вбитый с лицевой стороны доски под небольшим наклоном. В отличие от первых — самодельных — очень удобны в обращении магнитные демонстрационные доски, которые продаются в спортивных магазинах.

Во время обучения не следует увлекаться частым проведением турниров, что может отрицательно подействовать на еще не окрепшую психику ребенка.

Сам процесс обучения шахматам должен быть облечен в форму увлекательной игры. Для этого можно предложить сказки, где действующие герои — ровесники дошколят, стихи, загадки, эстафету на быструю и правильную расстановку пешек и фигур, придумывание самими детьми шахматных загадок, отгадывание загадок из «Шахматной шкатулки» и т. д. Методы и приемы варьируются, но основным остается игра. На первых

порах не рекомендуется предлагать детям играть сразу всеми фигурами. Соблюдая это условие, воспитатель постепенно приучает малышей видеть всю доску, а также отдельное поле (клеточку, квадрат), равномерно распределять внимание по всей доске. Постепенно количество знакомых и разученных пешек и фигур увеличивается до полного комплекта, и только тогда можно приступить к игре вначале всеми пешками, а затем пешками и фигурами. Важно, чтобы дети твердо усвоили согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом. Нужно учить малышей запоминать различные простейшие ловушки и комбинации: «Детский мат», «Мат Легаля» и др., а затем переходить к решению элементарных шахматных задач и этюдов, отгадыванию загадок, подготовить их к участию в костюмированном «Шахматном карнавале».

Учитывая возрастные и индивидуальные особенности дошкольников, степень усвоения шахматного материала на разных этапах обучения, методику постоянно меняют.

Наибольшего эффекта удается достичь, когда вся группа детей делится на две подгруппы: сильную и слабую, и занятия ведутся с ними раздельно. Подбираются пары, играющие примерно одинаково, иначе постоянные проигрыши слабейшего приведут к тому, что он быстро разочаруется, потеряет веру в свои силы. Через какое-то время пары (подгруппы, команды) могут изменяться в зависимости от уровня игры, его повышения или понижения.

В начале обучения преобладающим способом сообщения новых знаний будет чтение сказок, рассказов, рассматривание рисунков, объяснение руководителем кружка диаграмм с обязательным показом на демонстрационной доске (на гигантских шахматах или на обычной доске 40×40 см).

Объяснения должны быть доступными, лаконичными. Но все же некоторые дети могут не понять того или иного материала. Такие дети, как правило, утрачивают интерес к игре, начинают отвлекаться, смотреть по сторонам, становятся рассеянными, мешают заниматься другим. В этом случае повторное объяснение (если ошибка не типична для всех ребят) вовсе не обязательно. Просто кого-то можно пересадить, чтобы он (она) поиграл с другим товарищем. Иногда рекомендуется дать задание хорошо играющим детям позаниматься в свободное время с отстающим товарищем. Часто такие подопечные быстро догоняют по классу игры своих «юных тренеров», а бывает, что и обыгрывают.

По мере того как дети все больше овладевают азами шахматной науки, им предоставляется возможность сражаться на 64-клеточной доске почаще. Воспитатель, наблюдая за ходом игры и контролируя действия играющих, сосредоточивает внимание лишь на характерных ошибках, показывая их всем детям на демонстрационной доске.

Перед игрой нужно провести беседу об общих правилах поведения во время шахматных поединков, например:

— Дети, в шахматы играют не торопясь, спокойно, тихо, чтобы можно было придумать самый хороший и сильный ход. Нельзя спорить друг с другом, громко разговаривать, так как этим вы будете мешать себе и другим.

Некоторые руководители шахматных кружков недооценивают значение шахмат в жизни ребенка. Между тем педагогические задачи, стоящие перед этой удивительной игрой, довольно широки и разнообразны: а) о б р а з о-

в а т е л ь н а я — расширяет кругозор, пополняет знания, активизирует мыслительную деятельность дошкольника, учит ориентироваться на плоскости, тренирует логическое мышление и память, наблюдательность, внимание и т. п.; б) в о с п и т а т е л ь н а я — вырабатывает у ребенка настойчивость, выдержку, волю, спокойствие, уверенность в своих силах, стойкий характер; в) э с т е т и ч е с к а я — играя, ребенок живет в мире сказок и превращений обыкновенной доски и фигур в волшебные, изящество и красота отдельных ходов, шахматных комбинаций доставляют ему истинное удовольствие, а умение находить в обыкновенном необыкновенное обогащает детскую фантазию, приносит эстетическое наслаждение, заставляет восхищаться удивительной игрой; г) ф и з и ч е с к а я — среди ребят, играющих в шахматы, часто бытует такая поговорка: «Чтобы гроссмейстером стать, надо много знать, постоянно физкультурой, спортом заниматься, ежедневно закаляться». Чтобы хорошо играть в шахматы, надо быть физически здоровыми.

Все дети изначально талантливы. Но, знакомя с элементарными правилами игры, ребенку-дошкольнику следует помочь усвоить извечную истину: шахматы — дело занимательное, увлекательное, но и сложное, шахматы — это каждодневный труд, труд упорный и настойчивый.



Когда меня научили играть в шахматы, они мне казались волшебным, сказочным миром. Затем я серьезно занялась шахматами, но волшебными они так для меня и остались.

Майя Чибурданидзе, пятикратная чемпионка мира по шахматам среди женщин

1-е занятие: «В СТРАНЕ ШАХМАТНЫХ ЧУДЕС»

(сказка)

Лена Слоникова и Алеша Ладейкин — двоюродные брат и сестра — чувствовали себя настоящими именинниками: наконец-то они в зоопарке, столь много раз обещанном взрослыми. Первое, что увидели дети, попав в царство зверей, был веселый хоровод тигрят, лисят, волчат, медвежат.

Даже Алешина мама так заинтересовалась их игрой, что на какой-то миг отпустила руки малышей...

А день выдался на редкость светлым, праздничным. Солнце заливало золотыми лучами и деревья, и домики-теремки, где жили звери, и дремавшие под белой пушистой шубой пруды. Все радовались доброму солнышку, но особенно снежинки. В пасмурные дни они дремали, сомкнув веки, а тут вдруг проснулись, заискрились, засверкали, подмигивая посетителям зоопарка разноцветными глазками. И все зверята и люди, даже такие серьезные, как тетя Маша Ладейкина, глядя на них, тоже не могли удержаться от улыбки.

Именно в этот день с Леной и Алешей приключилась невероятная история. Все началось с того, что ветер пригнал откуда-то целую связку разноцветных шаров. Наверное, они вырвались из рук зазевавшегося продавца и улетели. Неподалеку от зоопарка сильный порыв ветра швырнул их вниз, и они, зацепившись за ветви гладкоствольной сосны, трепетали наверху.

Посетители зоопарка, зверята, тетя Маша, Алеша с Леной долго смотрели на шары, досадуя и сожалея, что не могут их снять.

Кто знает, сколько бы они висели на дереве, если бы не догадливый и расторопный Медвежонок. Он моментально забрался на сосну, быстро и ловко распутал веревочку и спустился с шарами вниз.

Зверята обрадовались, завизжали от восторга, дети бросились обнимать Медвежонка.

— Ой,— крикнул вдруг Медвежонок,— помогите!

Звери и Алешка с Леной не сразу сообразили, что случилось. А произошло вот что: конец веревочки стал выскальзывать у него из лап. Дети и зверята все еще кружились вокруг Медвежонка, а шары, почувствовав свободу, стали медленно подниматься вверх.

Первым опомнился Алеша. Он бросился за ускользающей веревочкой и в самый последний момент ухватился за ее конец. Но тут мальчик почувствовал, что не в силах удержать шары. Лена попыталась помочь брату, а шары тянули и тянули их ввысь.

Тетя Маша, звери бросились к детям на выручку, но было уже поздно. Связка шаров, увлекаемая ветром, уносила их все выше и дальше.

Малыши не на шутку испугались, особенно Лена. А ведь известно, что испуг — плохой советчик. Иначе бы дети догадались спрыгнуть с небольшой высоты. Хорошо еще, что у Алеши в карманах оказалось много всяких камушков, гвоздей, разных железок, до которых мальчик был так охоч и с которыми постоянно воевала его мама. Этот груз и спас путешественников в трудную минуту: не дал шарам поднять детей слишком высоко.

Лена и Алеша летели над лесами и полями, лугами и речками. Порой под ними проносились деревни, поселки, города.

Завидев необычных путешественников, дети указывали на них пальцами и с завистью кричали:

— Ну и хитрые мальчишка и девчонка. До чего додумались!

В другой бы раз Алеша и Лена непременно заважничали, слыша такие лестные похвалы, но сейчас им было не до этого. Они мечтали лишь об одном — поскорее приземлиться, а не парить в воздухе, словно птицы.

Помог им случай. На шары налетела проносившаяся стая ворон. Несколько шаров, пропоротые острыми клювами птиц, лопнули, а остальные уже не могли выдержать Лену и Алешу и стали медленно опускаться.

Приземлились дети на огромной поляне, неподалеку от какого-то каменного строения, похожего не то на старинную крепость, не то на дворец.

Не успели брат и сестра перевести дух и оглядеться, как откуда-то появились невысокие, похожие друг на друга, словно близнецы, человечки. Они были одеты в одинаковые белые костюмы. Их было восемь.

Человечки шли строем, как солдаты на параде. Сделают шаг, остановятся, будто с силами собираются.

Приблизившись к Алеше и Лене, человечки остановились и дружно отчеканили:

— Вы арестованы!

Ребята подумали, что они шутят, но человечки были серьезны и непреклонны. Лену с Алешей еще никогда и никто не арестовывал, поэтому они с опаской поинтересовались:

— А что это значит: арестованы?

— Взяты в плен! — пояснили человечки и строго приказали: — Следуйте за нами!

Шагая, как и прежде, с остановками, они повели малышей к каменному строению, которое в самом деле оказалось крепостью. На ее высоких стенах у бойни́ц застыли пушкари. По углам возвышались грозные башни, на них замерли дозорные. Вдоль стен шел ров, наполненный водой.

Едва человечки приблизились ко рву, как от ближайшей башни отделился подвесной мост, державшийся на цепях, и стал медленно опускаться.

В сопровождении стражи Алеша с Леной прошли по нему, миновали окованные медью дубовые ворота и очутились внутри. Перед ними возвышался красивый дворец, выложенный из черно-белых камней. Человечки провели брата и сестру запутанными коридорами и остановились перед резной дверью. По бокам двери стояли точно такие же человечки, но одетые в черное. Их тоже было восемь.

Завидев Алешу с Леной, они поспешно распахнули двери и пропустили их внутрь.

Незваные гости вместе со стражей оказались в просторном зале. Пол здесь был выложен черно-белыми квадратами. В глубине зала на высоком кресле восседал важный господин в золотой короне на голове. Его длинная мантия была расшита черно-белыми квадратиками.

— Что случилось? — грозно спросил он.

— Ваше Королевское Величество,— хором заговорили человечки.— Мы арестовали этих неизвестных за то, что они незаконно проникли в наше королевство.— И указали на малышей.

Алеша с сестрой были настолько ошеломлены случившимся, что вначале не могли вымолвить ни слова. Наконец Алеша справился с волнением и сказал: «Мы вам неизвестны, потому что вы нас не знаете. Я — Алеша. А эта девочка моя двоюродная сестра — Алена».

— Не верьте им, Ваше Королевское Величество,— затараторили человечки.— Мы видели своими глазами: они прилетели на воздушных шарах.

— На воздушных шарах? Очень подозрительно. Значит, вы воздушные разведчики.

Король хлопнул в ладоши. Появился другой важный господин, чуть пониже Короля. На голове у него тоже была корона, но поменьше.

— Господин Ферзь,— обратился к нему Король,— какое наказание полагается по нашим законам за подозрительные полеты на воздушных шарах?

— Смертная казнь, Ваше Королевское Величество.

Тут уже не выдержала Лена. Запинаясь и всхлипывая, она стала сбивчиво, перескакивая с одного на другое, рассказывать, какая невероятная история с ними приключилась сегодня. По мере того как она повествовала о столь странном и неожиданном происшествии, а брат дополнял ее рассказ новыми подробностями, Король и его главный советник Ферзь все чаще согласно кивали головами в знак сочувствия. А когда девочка закончила, Король даже прослезился, так ему стало жалко детишек.

— Я верю, что Леночка поведала нам истинную, настоящую правду. Такую невероятную историю невозможно придумать,— молвил шахматный властелин.

— Полностью с Вами согласен, Ваше Величество,— согласился Ферзь.

И тогда все заулыбались и бросились обнимать Леночку и Алешеньку. А потом Король на радостях угощал всех шахматными шоколадными конфетами, поил душистым, ароматным индийским чаем с шахматными пирожными и печеньями. Когда ж малыши совсем успокоились и Король узнал, что Алеша и Лена носят шахматные фамилии: Слоникова и Ладейкин, к тому же горят желанием постичь все премудрости шахматной игры, он и вовсе разоткровенничался и открыл им самую важную «государственную» тайну, но под большим секретом:

— Понимаете, мои юные друзья, я не простой король, а Шахматный! И королевство мое тоже особенное — Шахматное! Да и войско у меня — Шахматное!

— А когда и как возникло Ваше королевство? — полюбопытствовал мальчик.

— Да, да, расскажите, пожалуйста,— попросила и Аленка.

— С превеликим удовольствием,— согласился Король.

Он рассказывал весь вечер и все следующее утро.



2-е занятие: «МУДРЕЦ»

(легенда)

Вот что рассказал Король:

«Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие этого,— они невежды, избегай их. Есть шахматисты, играющие слабо и знающие это,— они разумные, помоги им. Есть шахматисты, играющие сильно и не знающие этого,— они скромны, уважай их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это,— они мудрецы, следуй им!» — гласит восточная поговорка. Моя легенда как раз и повествует о таком мудреце.

...Когда-то, давным-давно, на месте моего теперешнего Королевства Шахматных Чудес было самое обыкновенное, ничем не примечательное царство-государство. И управлял им самый обычный король. И было у него два самых обыкновенных сына. Одного звали Белый Королевич, другого — Черный Королевич. Так их нарекли за то, что один любил наряжаться в белый кафтан, а другой — в черный.

Вскоре старый король умер.

После смерти отца королевичи стали делить королевство. Но что-то не поделили, разругались и пошли друг на друга войной.

Сражались они долго и упорно: никто не хотел уступать. Много воинов полегло с той и другой стороны. Порой братья сожалели, что начали такую кровопролитную войну,— ведь от нее не было счастья ни тому, ни другому. Только не знали они, не ведали, как помириться. Каждый ждал, что другой первым протянет руку.

И тогда-то явился к Белому Королевичу старый-престарый Мудрец и сказал:

— Знаю я одно надежное средство, которое помирит вас с братом.

Достал Мудрец из котомки доску, поделенную на одинаковые белые и черные клеточки-квадратики и стал расставлять на ней забавные фигурки. В первом ряду по углам разместил крепостные башенки, рядом с ними — коней, по соседству с конями — слонов — по две одинаковые фигурки с каждой стороны, а в самом центре — короля и его главного помощника — ферзя. Во втором же ряду поставил в ряд белые пешки.

— Вот твоя шахматная армия, Королевич,— молвил Мудрец, указывая на белые фигурки. Глянул Белый Королевич на забавные фигурки, да так и ахнул. В его войске в самом деле были пехотинцы и лошади (конница), боевые слоны и башни, расставленные по углам. И цвет фигур был его любимый — белый.

— А где же армия брата? — допытывался Белый Королевич.

Мудрец достал из котомки другие фигурки. Они были точь-в-точь как и расставленные, только черного цвета, любимого Черным Королевичем.

Обступили Мудреца придворные. Рты пораскрывали от удивления, стали расспрашивать старика про диковинную игру, доселе никому из них неведомую.

— Игра эта называется «шахматами»,— охотно пояснял Мудрец,— она так интересна, увлекательна, обладает такой магической силой и загадочной красотой, что, начав играть, вы вскоре потеряете сон и покой, забудете про все ваши распри и раздоры. Вот так она завораживает людей. Словно чарами колдовскими.

И стал Мудрец обучать Белого Королевича этой мудрой и замысловатой игре.

А когда обучил, то Королевич, действительно, так увлекся, что просиживал за шахматами дни и ночи напролет. Даже про войну забыл. А когда вспомнил, тотчас послал к брату гонца с предложением о мире. Да строго-настрого предупредил его:

— Если Черный Королевич не даст согласия на мир, расскажи ему по секрету, что есть у меня невиданная, для него неизвестная, удивительно притягательная игра. Но покажу эту диковинку лишь после перемирия с ним.

Страшно захотелось Черному Королевичу полюбоваться на необычную игру-забаву и поспешил он заключить мир.

А когда же, прискакав к брату, он своими глазами увидел шахматное сражение, то стал упрашивать поскорее научить его этой заморской игре.

Белый Королевич с великой охотой исполнил просьбу брата. С тех пор братья-Королевичи целые дни коротали за шахматной доской, не помышляя ни о чем другом.

Но однажды они все же сделали перерыв. И тут вдруг вспомнили про старого, много знающего Мудреца, повелели его разыскать и доставить в королевские хоромы.

— Спасибо, мудрейший старец, что приоткрыл тайную завесу со столь притягательной игры,— поблагодарили Королевичи,— проси в награду, что душа пожелает. Все немедленно и в точности будет исполнено.

Мудрец степенно, с чувством собственного достоинства проронил:

— В войнах, которые вы так часто и долго вели друг с другом, у меня погибли все родственники, да и народу там полегло тьма-тьмущая! Прикажите своим ратникам-воинам не проливать больше кровь людскую. Пусть отныне и навсегда все ваши битвы и сражения происходят только на шахматном поле и будут бескровные, нестрашные для людей.

А чтобы вам не скучать без войск, назовите шахматные фигуры: пехотинцы — пешки, крепость — ладья, королева — ферзь, конница — конь, телохранитель — слон, царь — король.

Королевичи поклялись, что в точности исполнят просьбу старика-мудреца. И клятвы своей не нарушили...

Рассказав эту историю, Король внимательно посмотрел на ребят и добавил:

— С тех далеких времен наше королевство превратилось в шахматное.

У нас наступил мир и покой, не стало войн. Теперь мы ведем бескровные сражения, и никто никого не убивает.

— Почему же тогда вы хотели нас с сестренкой казнить? — удивился Алеша.

— Это совсем другое дело,— пояснил Король,— мы приняли вас за лазутчиков, которых очень опасаемся. Они хотят выведать государственную тайну, т. е. узнать, чем занимается мое шахматное войско. И если узнают, пронюхают, то нам тогда несдобровать!

— Но почему же? — не поняла Аленка.

— Дайте твердое, клятвенное слово, что будете держать язык за зубами, тогда открою вам тайну из тайн,— тихо, оглядываясь по сторонам, прошептал Король.

— Честное-пречестное детсадовское слово,— торжественно поклялись малыши.

— Верю вам, мои юные друзья! — облегченно вздохнул Король.— В соседних царствах-государствах думают, что мое войско занимается военной подготовкой. На самом деле мы целыми днями отрабатываем шахматные ходы. Если бы соседние королевства узнали об этом, они бы уже давно напали на нас. Поэтому шпионам у нас нет никакой пощады. Поняли?

— Про шпионов я понял,— в задумчивости ответил Алеша,— а про ходы не совсем. Это что, подземные ходы такие?

— Нет, ребята,— улыбнулся Король,— мы подземными подкопами не занимаемся, мы сражаемся открыто. Но каждая шахматная фигура и даже Пешка передвигается по-своему. Это и есть ее ход. После каждого хода нашей фигуры по шахматной доске следует ход соперника, игрока противоположной команды. По два хода подряд по правилам делать нельзя.

— Ой, дедушка Король, расскажите, пожалуйста, как ходят разные фигуры и Пешки,— попросила Лена.— Особенно хочется узнать про ходы Слона.

— А мне не терпится послушать про ходы Ладей,— признался Алеша,— да и про другие фигуры тоже.

— Я бы с превеликим удовольствием выполнил ваши не так уж трудновыполнимые просьбы-желания,— ответил Король,— да уж больно долго придется вам меня слушать. Не очень-то хочется испытывать ваше терпение. Будет лучше, полезнее, интереснее, если вы все увидите сами. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем десять раз услышать.

— А когда, а скоро? — почти одновременно спросили сгоравшие от любопытства сестра и брат.

— Потерпите немножечко. С минуты на минуту начнется парад. На нем будут представлены все рода моих славных войск: воины и ратники, конница и боевые Слоны, Ладьи, мой главный советник Ферзь и я, разумеется, собственной персоной.

В самом деле, вскоре затрубили трубы, забили барабаны. Парад Пешек и шахматных фигур начался...

На нашей Земле на самом деле существуют такие места, где шахматами увлекаются буквально все. Вот одно из таких «шахматных царств-государств».

Пожалуй, в мире не много населенных пунктов, жители которых были бы столь единодушны в своем увлечении, как местечко Штребек в Германии. Здесь стар и мал играют в шахматы.

Это село, уютно расположившееся в предгорье Гарца, называют Шахматным. Известно оно в мире тем, что все 1200 его жителей не мыслят своего досуга без этой древней игры. Еще о нем говорят, что малыши здесь узнают о королях и королевах сначала из шахматных правил, а потом уже из сказок. Знакомство с фигурами продолжается в общеобразовательной школе, в программу обучения которой включены шахматные уроки. Хочется особенно подчеркнуть, что с 1823 г. шахматы — обязательный предмет в местной школе. Обучение этой древней игре ведется начиная с III класса. Как утверждают преподаватели, занятия шахматами развивают у детей логическое и комбинационное мышление, а также способствуют дисциплине. Один из самых популярных партнеров у детей в игре — школьный шахматный компьютер.

Не только школа, но и названия площади, гостиницы и смотровых башен заимствованы из шахматной терминологии. Даже сельскохозяйственный кооператив Штребека именуется «Шахматной доской».

Календарь шахматных турниров в Штребеке обширен. Это и чемпионат села, и матчи на призы местного шахматного союза, и сеансы одновременной игры с участием знаменитых гостей, например экс-чемпиона мира М. Таля.

В честь приезда почетных гостей село преображается. На улицах появляются гигантские шахматные доски-ковры, на которых костюмированная группа школьников, переодетая в наряды ферзей, королей, пешек и других шахматных персонажей, разыгрывает несложные дебюты, выступает с интересными партиями.

В местном кафе посетители могут ознакомиться с экспозицией, где выставлены шахматы работы искусных мастеров XVII столетия.

Да и само кафе носит название «К шахматам».

Все более многочисленное юное племя дошкольников доискивается до самых сокровенных тайн игры мудрецов, допытывается, где, когда, как зародилась эта удивительная игра.

Первое занятие с малышами 5—6 лет предлагаем начать с чтения сказки, так как дошкольникам скучен, да зачастую и недоступен рассказ о зарождении и возникновении древней игры, трудны для понимания существующие многочисленные гипотезы, легенды о ее появлении.

Напомните детям (или прочтите еще раз) то место текста, где говорится о мудреце, придумавшем диковинную игру — шахматы. Это, естественно, не быль, а сказка, каких можно насочинять множество. После повторного чтения нелишне спросить детей, кто им понравился больше всех. Обычно дошколята отвечают: «Дедушка Мудрец» — с посильной для них мотивировкой: «Он придумал шахматы. Помирил Королевичей: не стало войны, не взял никакой награды».

Воспитателю же следует знать, что на самом деле шахматная игра не изобретение одиночки, а плод коллективного разума нескольких поколений людей. Это величайшая из игр всех времен и народов, выдержавшая испытания в течение полутора тысячелетий.

Очень хорошо, когда кто-нибудь в семье знаком с увлекательной игрой: он может выполнять роль партнера дома и быть первым помощником воспитателя (тренера) в детском саду, консультируя педагога, давая детям эпизодически сеансы одновременной игры, разбирая, анализируя сыгранные партии.

Но прежде всего детей нужно познакомить с шахматной доской, где развертываются увлекательные сражения, происходят удивительные приключения маленьких пешек и шахматных фигур.



3-е занятие: «ВОЛШЕБНАЯ ДОСКА»

— Так, о чем я обещал вам рассказать?— обратился к малышам Король при очередной встрече.

— Как ходят Пешки и фигуры,— в один голос напомнили дети.

— А на чем они смогут показать свои ходы?— допытывался владыка Шахматного Королевства.

— На полу, на паркете,— неуверенно проронила Аленка.

— Я знаю,— воскликнул Алеша,— на клетчатом поле, на клетчатой доске.

— Почти угадал, малыш,— похвалил мальчика Король.— А ты, Леночка, не огорчайся. Все шахматные сражения разыгрываются на досках. И что самое удивительное, независимо от их размеров: начиная от карманных шахмат с размером доски 15 × 15 см до шахматного поля 10 × 10 м, где фигуры изображают люди,— все они подчиняются одним и тем же строгим шахматным законам и никто не властен ни изменить их, ни нарушить или не подчиниться им, даже я, Шахматный Король. Чаще всего местом шахматных сражений служит деревянная доска, но не любая, какая ни попадается под руку. А?..

— Шахматная! — будто сговорившись, выпалили брат и сестра.

— Вы удивительно догадливы, мои маленькие помощники. Но я постараюсь дополнить и уточнить ваше меткое наблюдение существенной «изюминкой». В моей Стране Шахматных Чудес она по праву наречена В о л ш е б н о й Д о с к о й, настолько она необычна и хранит в себе массу таинственных загадок, обладает поистине диковинным волшебством, магической притягательностью.

— Дедушка Мудрец даже назвал ее почему-то «Шахматной Страной»,— вдруг вспомнила Аленка.

— Молодец!— отметил ее наблюдательность Король.— У тебя прекрасная, цепкая память. Попробуем вместе разгадать, рассекретить все диковинные тайны Волшебной Доски, или, по-другому, Шахматной Страны. Я буду задавать вам наводящие вопросы, а вы постарайтесь на них безошибочно ответить, внимательно всматриваясь в шахматную доску, тщательно, не торопясь изучая ее. Итак:

— Что вы видите на доске?

— Маленькие одинаковые квадратики,— первой бойко отозвалась Аленка.

— Они не одинакового цвета. И похожи на шашечки на такси или на

кепку знаменитого клоуна Олега Попова,— добавил Алеша, не пожелав отставать от сестры.

— Вы оба правы. По размеру квадратики действительно одинаковые, а вот цветом отличаются друг от друга — белые и черные клеточки. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: черные и белые квадраты — п о л я. Так же как и фигуры, поля называются только черные и белые, в какой бы цвет они ни были окрашены,— подытожил Король.— А теперь сосчитайте, по сколько тех и других.

Алеша выбрал черные поля, белые же, по просьбе сестренки, уступил ей.

— У меня получилось 32 штуки,— вскоре доложил мальчик.

— Ой, и у меня столько же!— обрадованно воскликнула Аленка.

— Абсолютно точное совпадение,— подтвердил шахматный наставник.— Вот вам и приоткрыта первая и самая простая тайна. В отличие от простой, обычной доски Волшебная поделена на двухцветные квадратики — п о л я, которых насчитывается, как вы сами убедились, поровну — по 32, а всего их 64 клеточки-квадратика, или, как говорят на шахматном языке, поля, не больше и не меньше. А теперь крепко-накрепко запомните: Волшебная Доска, или Шахматная Страна,—64-клеточная. Площадь вроде бы тесновата для шахматных сражений, не правда ли?

— Да,— почесал затылок Алеша,— особенно не разбежишься.

— Скученность-то какая получится, совсем негде развернуться,— сокрушалась Аленка.

— Вы правы, дорогие мои гости. К тому же я сообщу вам еще одну новость: до начала боевых действий все шахматные персонажи располагаются на доске только на 32 полях, т. е. на каждую шахматную единицу приходится по одной свободной клеточке-квадратику — полю. Но не огорчайтесь, увлекательные, красивые, жаркие схватки на Волшебной Доске не утихают в течение нескольких столетий, не теряя новизны и свежести, приоткрывая истинным поклонникам все новые и новые тайны. Но Волшебная Доска неохотно раскрывает свои секреты, особенно не привечает она непосед, невнимательных да рассеянных.

А сейчас самостоятельно нарисуйте шахматную доску на листочке размером 16 × 16 см и правильно закрасьте поля.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Проконтролируйте, чтобы шахматную доску дети нарисовали красиво, аккуратно, с помощью линейки.

Для занятий лучше иметь постоянную тетрадь в клеточку. Белые поля так и остаются, а черные можно заштриховать карандашом, как показано на диаграмме 1.

Помогите детям, если они затрудняются, отыскать хитросплетения нескольких полей, образующих прямые и косые линии, во всех направлениях от одного края доски до другого. Проследите, чтобы угловая клеточка справа была белая, а угловое поле слева — черного цвета. Пусть дети попытаются

указать разницу между косыми и прямыми линиями. Каждая прямая линия состоит из восьми полей, у косых линий неодинаковое количество полей — от двух до восьми. Прямые состоят из двух цветных полей, которые равномерно чередуются, а косые линии образуют поля только одинакового цвета: или темного (черного), или светлого (белого).

Воспитатели (взрослые) должны знать и такую особенность, связанную с линиями: по косым линиям ходит только одна фигура — слон, по прямым линиям — пешка и ладья; ферзь и король передвигаются и по косым и по прямым линиям, а конь перемещается своеобразно, не как все фигуры, а по маршруту, напоминающему букву «Г», но только по прямым линиям. Подробно об этом чуть позже.

При изучении шахматной доски следует с самого начала акцентировать внимание детей на ее правильное расположение между двумя

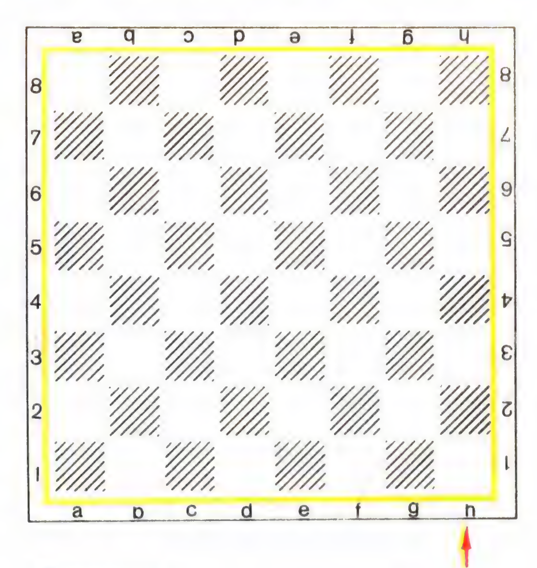
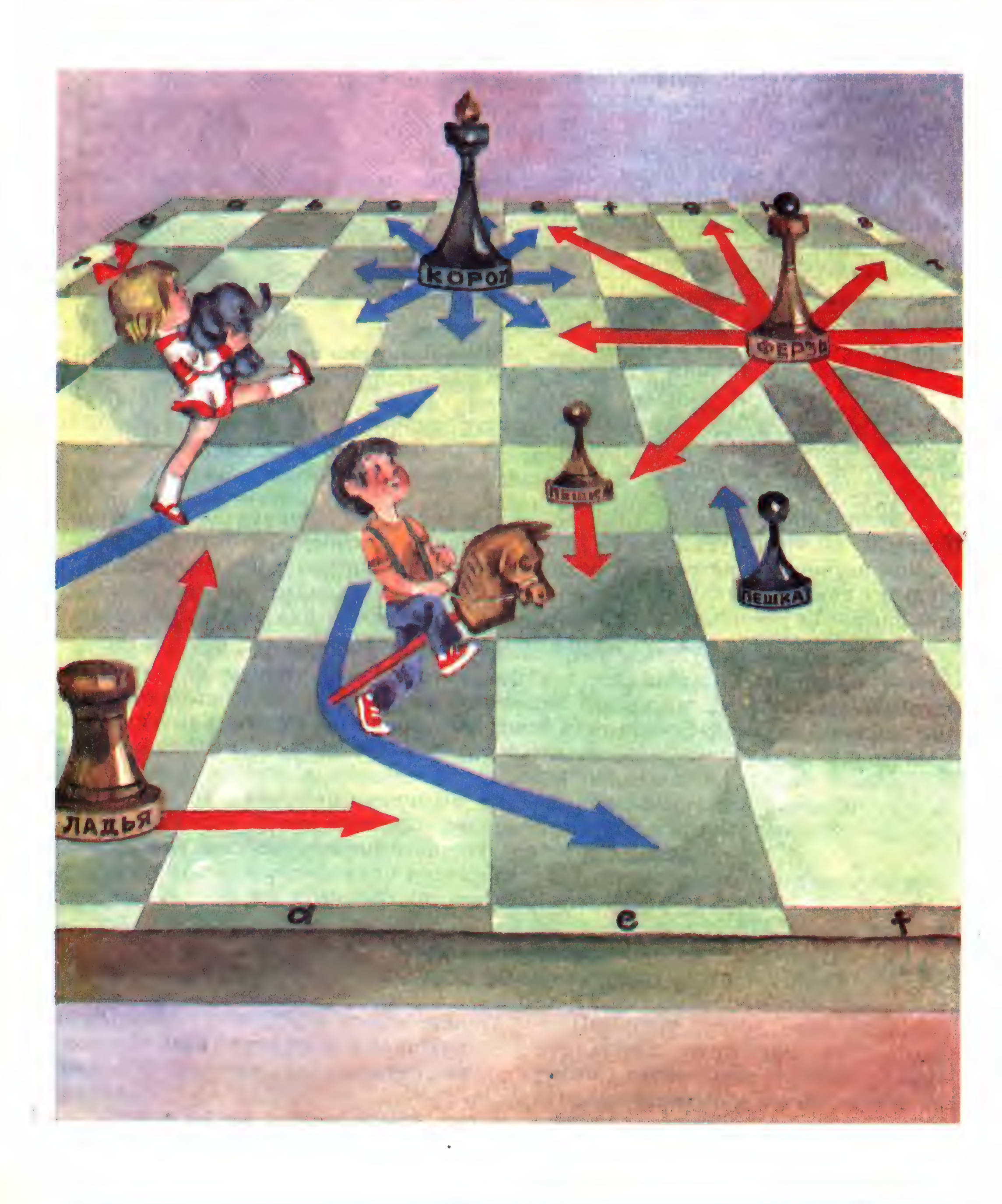


Диаграмма 1

соперниками: справа от каждого игрока угловое поле будет белого цвета. Разъясните, что «волшебную доску» необходимо хорошо знать, ибо это место будущего сражения двух войск.


ФЕРЗЬ
ПЕШКА
ЛАДЬЯ
d
e
f

4-е занятие: «ПРОСПЕКТЫ, УЛИЦЫ И ПЕРЕУЛКИ ВОЛШЕБНОЙ ДОСКИ»

Король остался доволен красивыми, безошибочными рисунками ребят. Они уверенно ориентировались в линиях, как прямых, так и косых.

— А мы с Аленкой большие линии назвали проспектами (те, которые самые протяженные — в них по восемь полей), которые поменьше — улицами, самые малюсенькие — переулками, а поля — домиками, так интереснее,— похвастался Алеша.

— Вы очень наблюдательны,— порадовался ребячьей смекалке и фантазии шахматный властелин.— Все разыграли, как по нотам.

— Я вам уже говорил,— продолжал Король,— что шахматные законы соблюдаются неукоснительно всеми, никто не волен их нарушать. Да вот досада. Как же мы будем различать на доске ваши шахматные проспекты, улицы, переулки, состоящие из полей-домиков? Они же как две капли воды похожи друг на друга!

— Действительно, Волшебная Доска,— не на шутку расстроился мальчик.

— Загадка на загадке, тайна на тайне! — воскликнула в сердцах Аленка.

— Не горюйте, друзья мои! Вы оказались на правильном пути, угадав, что Волшебная Доска, или, по-другому, Шахматная Страна, состоит не только из одних полей, домиков, клеточек, квадратиков. Вы открыли очередную тайну: л и н и и как бы раздвинули границы Волшебной Доски — было всего 64 поля, а появилось еще дополнительно на том же пространстве много всевозможных путей-дорог. Ну а названия у всех неодинаковы, чтобы не путаться в них: прямые линии, которые идут слева направо (или справа налево), называют г о р и з о н т а л я м и (или горизонтальными линиями) (см. диаграмму 2).

— Сосчитайте, сколько их на доске.

— Я насчитала восемь,— сообщила Аленка.

— Совершенно верно,— согласился Король.— А теперь каждую линию обозначьте цифрой: первый ряд и будет первым по счету. Цифра ставится сбоку, слева и справа от доски, и так по порядку все восемь линий.

— А если мы зайдем со стороны 8-й линии, то как будем отсчитывать горизонтали?

— Будет все наоборот: 8-я, 7-я, 6-я, и так до первой,— не растерялся Алеша.

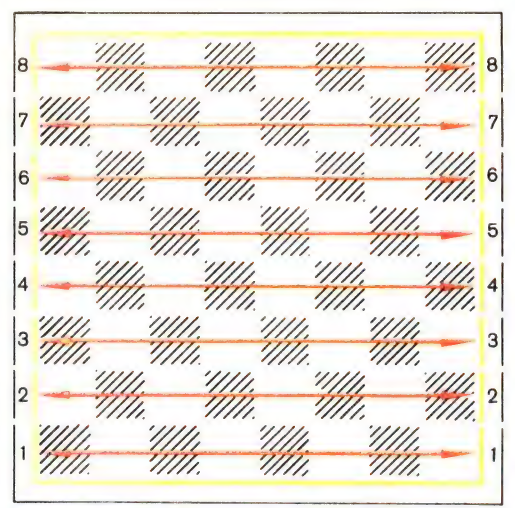


Диаграмма 2

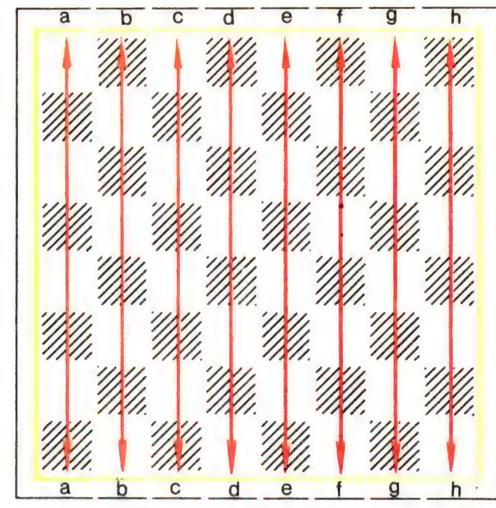


Диаграмма 3

— Молодчина! — похвалил Король. — Для того чтобы меньше ошибаться, поставьте на своих рисунках (по-шахматному — диаграммах) цифры, но так, чтобы их удобно было читать со стороны 2-го игрока, сидящего напротив 8-й горизонтали. А сейчас встаньте так: Аленка со стороны 1-й горизонтали, а Алеша со стороны 8-й горизонтали. Покажите еще прямые линии (пальцем не показывать, а только карандашом).

Дети погрузились в долгое раздумье. Аленку первой осенила правильная догадка:

— Вот эти линии, они идут от меня к брату, — начала бойко девочка, — или от него ко мне. Цвет полей должен чередоваться.

Но не успела она насчитать подряд четырех «своих» линий, как брат перебил ее:

— Чур, остальные четыре линии — от меня к сестренке — показываю я. Правда, линии начинаются от меня с восьмого поля до первого. И так все четыре «мои» линии. Они что, похожи на Аленкины? Вот это мне никак невдомек!

— А вы, как это ни странно на первый взгляд, правы оба, — успокоил малышей Король. — У Аленки же линии идут от первой до пятой поперек горизонтальных линий, и у тебя, Алеша, — с пятой до восьмой — тоже поперек горизонталей. Обнаруженные вами линии и верно указанные на доске, с какой бы стороны их ни считали, именуются по иному: прямыми вертикальными линиями и обозначаются, в отличие от горизонтальных, не цифрами, а буквами (см. диаграмму 3).

В шахматах издавна принято пользоваться не русскими буквами, а буквами из латинского алфавита (строчными), некоторые из них полностью схожи с русскими. Ставятся они с обеих сторон доски. Первая вертикаль отмечается буквой «а», 2-я вертикаль буквой «b» (произносится, как «бэ»), 3-я «с» (произносится, как «цэ»), 4-я «d» (произносится, как

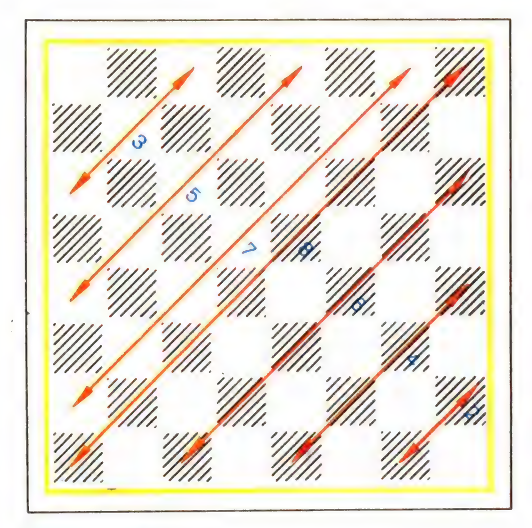


Диаграмма 4

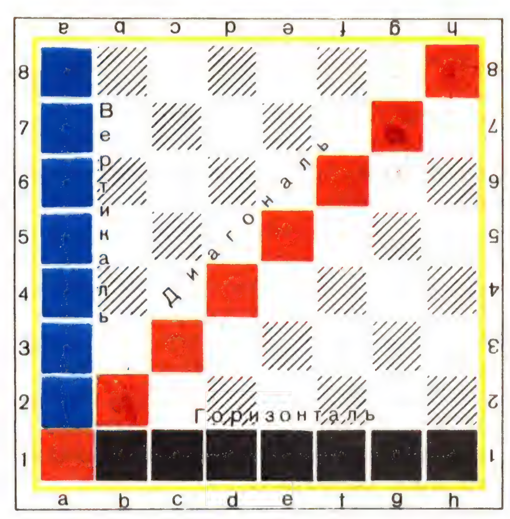


Диаграмма 5

«дэ»), 5-я пишется и произносится одинаково — «е», 6-я «f» (произносится, как «эф»), 7-я «g» (произносится, как «жэ»), 8-я «h» (произносится, как «аш»).

— Да, трудновато сразу все запомнить,— тяжело вздохнул Алеша.

— Мудреная грамота,— поддержала брата Аленка.

— Вначале некоторые буквы будут непривычны для вас,— согласился Король,— их надо запомнить и выучить наизусть. У меня для вас есть специальная веселая считалка, облегчающая запоминание вертикальных линий: **А**-ртисту **Б**-иму **ц**-иркуль **д**-ашь, **е**-го **ф**-амилия **Ж**-е **а**-ш. Первые буквы каждого слова (они выделены) обозначают по порядку все восемь вертикалей. Какие линии остались у нас без своего названия?

— Которые идут наискосок. Поля, из которых они образованы, непременно одинакового цвета,— сразу вспомнила Лена.

Алеша же добавил:

— Они неодинаковы по количеству полей: самые маленькие имеют по два поля, самые большие насчитывают по восемь клеточек-квадратиков.

— Превосходно, ребята,— довольный своими учениками, произнес Король.— Все эти линии, и большие и маленькие, называются одним словом — д и а г о н а л ь. (На диаграмме 4 стрелками показаны диагонали любой длины: из 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 полей.)

— Итак, какие новые тайны Волшебной Доски вы узнали сегодня, какие ее секреты раскрыли?

— Как называются прямые и косые линии на шахматной доске: это горизонтальные, вертикальные и диагональные линии,— без запинки отчеканила Аленка.

— Давайте-ка на одной диаграмме закрасим каждую линию своим цветом: горизонтальную — синим, вертикальную — зеленым, диагональную — красным,— предложил Король.— Так их проще будет различать,— добавил он.

— А может, мы подпишем каждую линию еще и словом, чтобы лучше запомнить,— предложил Алеша.

— Молодец, малыш, пожалуй, это не повредит,— согласился довольный Король (см. диаграмму 5).

— А ты, Алеша, что почерпнул из сегодняшнего занятия, какую тайну приоткрыл, кроме названной сестренкой?— еле заметно улыбаясь, обратился к мальчику шахматный наставник.

— Я еще узнал, как обозначаются линии: горизонтальная — цифрами, от одной до восьми, по количеству рядов-линий, вертикальная — буквами латинского алфавита: 8 букв по их числу.

— Интересно, а как обозначается диагональ? Скажу откровенно, вопрос не из легких,— не очень-то надеясь на смекалку своих подопечных, все же рискнул спросить Король.

Аленка, как ни старалась, ничегошеньки не придумала. Алеша же упрямо морщил лоб, теребил волосы и сдаваться не спешил. Потом вспомнил, как шахматный учитель назвал самую большую диагональ, и торжествующе сообщил:

— Буквой и цифрой!

— Быть тебе большим шахматным мастером, мальчуган!— воскликнул шахматный наставник. И подробно пояснил детям:— Горизонталь и вертикаль — это главные, основные линии на доске, поэтому они и отмечаются каждая по-своему, а диагональные линии получаются от пересечения этих двух линий, поэтому они обозначаются буквой и цифрой,— это начало, потом следует черточка (—), и снова идет буква и цифра — это конец. Например: 1-я горизонталь (или вертикаль) a1, состоит из восьми полей, но нельзя сказать «диагональ a1», так как это лишь ее начало, правильней будет: диагональ a1 — h8. Теперь вам понятно, почему диагональные линии так обозначаются?

— Наконец-то мы разобрались и с диагональю,— обрадовалась Аленка.

— А что еще обозначается и буквой и цифрой?

— Мы совсем забыли про них. Самое маленькое на доске. Ну-ка, напрягите свою память,— снова озадачил детей Король.

— Клеточки, квадратики, домики,— скороговоркой затараторила Аленка.— Конечно же, кто-нибудь из них? — ища взглядом поддержки у брата, вопросительно посмотрела она на Короля.

— А как, Алеша, правильней сказать на шахматном языке?— обратился к мальчику шахматный властелин.

— Правильное наименование клеточки, квадрата, домика — ш а х м а т н о е   п о л е. Их всего 64, но каждое имеет свой адрес, свое, только ему одному присущее название,— четко, без запинки отчеканил малыш.

— Абсолютно верно. Вот и назови нам слева внизу угловое поле на пересечении вертикали «a» и 1-й горизонтали,— предложил ему Король.

— Первое «a»,— недолго думая, ответил Алеша.

— А ты, Аленка, прочитай рядом справа соседнее поле,— обратился он к девочке.

— Первое «b»,— не очень уверенно протянула девочка.

— Вот вы у меня и начали спотыкаться. Но не огорчайтесь, первое время и взрослые допускают ошибки в названии полей,— успокоил детей доброжелательный наставник.— В шахматах принято называть вначале

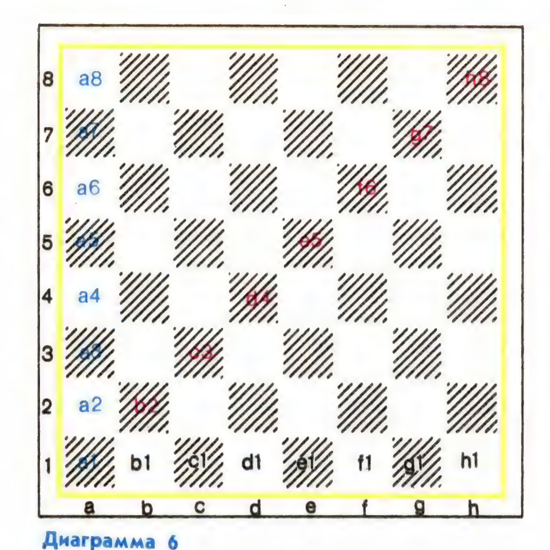


Диаграмма 6

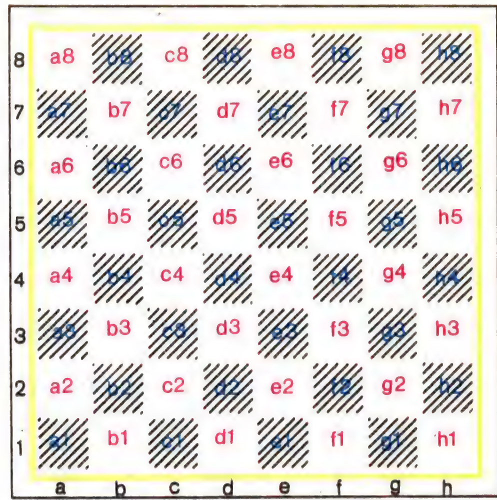


Диаграмма 7

букву, а затем уже цифру: «а» один, изображается — a1, «b» один, пишется — b1. А остальные назовите сами.

Первой отважилась Аленка:

— «с» (цэ) один — c1, «d» (дэ) один — d1, «е» один — e1, «f» (эф) один — f1,— безошибочно прочитала она, чем заслужила одобрительный кивок Короля.

— А Алеша продолжит,— вежливо прервал Аленку Король.— Надо же и ему отличиться.

Мальчик не заставил себя долго упрашивать, хотя поля на его долю достались не из самых легких. Но он успешно справился с заданием:

— «f» (эф) один — f1,— начал он с повторения последнего поля, названного сестренкой,— «g» (жэ) один — g1, «h» (аш) один — h1,— уверенно закончил Алеша.

— Отметьте в тетради вертикаль «а» (вертикальную линию), 1-ю горизонталь (горизонтальную линию), диагональ a1—h8 (диагональную линию) и все их поля цифрой и буквой, как показано на диаграмме 6.

— Вот вы и познакомились с шахматными нотами, или с шахматной азбукой,— торжественно произнес Король.— А также с местом, где будут разыгрываться шахматные баталии. Как они у нас теперь называются по-шахматному?

— Горизонтальные, вертикальные и диагональные линии,— ответила без запинки Аленка.

— Или горизонтали, вертикали, диагонали, если говорить кратко,— добавил Алеша.

— Ну что ж, ответ годится. А в свободное время начертите шахматную доску и обозначьте каждое поле (клеточку, квадратик, домик) буквой и цифрой (см. диаграмму 7).

Воспитателю следует поупражнять детей в быстром и правильном нахождении полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Отмечать быстроту (даже иногда засекать по секундомеру, что оживляет занятие) и правильность ответа. Лучше проделывать это у демонстрационной доски или на гигантских шахматах (там, где они есть).

С нотами шахматной доски (Шахматной Страны, местом битвы, сражения) детям наобходимо ознакомиться основательно, не торопясь. Не следует проходить эту тему поспешно, стремительно.

Поупражняйте детей в беглом «чтении» шахматных нот:

а) предложите назвать четыре центральных поля и показать, где они находятся. Ответ: поля расположены в середине доски, их названия d4, e4, d5, e5;

б) назвать по краю всей доски подряд все поля, а затем горизонтали и вертикали. Ответ: a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1 — это 1-я горизонталь; h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8 — это вертикаль «h»; h8, g8, f8, e8, d8, c8, b8, a8 — это 8-я горизонталь; a8, a7, a6, a5, a4, a3, a2, a1 — это вертикаль «a» — круг замкнулся;

в) назвать поля и диагональ, по которым (которой) можно кратчайшим путем добраться до поля h8, начиная путешествие с поля a1. Ответ: это поля b2, c3, d4, e5, f6, g7, диагональ будет называться a1 — h8;

г) какого цвета поле a1? Отвечать следует, стоя спиной к доске, не глядя на нее. Ответ требуется полный, но чтобы не было зубрежки, механического запоминания. Ответ: поле a1 темного цвета.

— Почему ты так думаешь? («Я просто запомнил» — не принимается. Здесь налицо зубрежка, отсутствие разумной, сознательной мотивировки.) Ответ: потому что в правилах сказано, что шахматная доска располагается перед игроком всегда так, чтобы угловое поле слева было темного цвета или, наоборот, угловое поле справа — светлого цвета. (Это посильная и правильная для дошколят мотивировка.)

— А какого цвета поле h8? Ответ: h8 — это конечное поле диагонали a1 — h8, а раз первое поле темного цвета, то и все остальные поля (диагональные) тоже темного цвета.

Чтобы дети быстрее запомнили расположение полей, переулков, улиц и проспектов, на демонстрационной шахматной доске можно провести игру «Шахматное лото». Его нетрудно изготовить из обычного лото: заклеить бочонки с обеих сторон бумагой и надписать обозначения шахматных полей (a1, e4 и т. д. все 64 квадратика). Можно использовать также шашки или шахматные фигуры. На демонстрационной магнитной доске играют магнитными шахматными фигурами или шашками, на самодельной демонстрационной доске — фигурами, которые вешаются на гвоздики. Цель игры: научить хорошо ориентироваться на доске, быстро и безошибочно (или с минимальными ошибками) находить названные шахматные поля.

Играть можно индивидуально и команда на команду. Воспитатель называет поле и приглашает ребенка, который должен поставить фигуру. Если допущена

ошибка, выходит второй, третий игрок, пока не будет найден правильный ответ. Побеждает тот, кто отгадает большее число полей. (Если детский сад располагает достаточным количеством шахмат, каждый игрок отмечает поля на своей доске; при командном соревновании лучше играть на демонстрационной доске: ее видно всем, меньше недоразумений.)

Вторая игра — «Расставь на доске». Нарисуйте на картоне две доски по размеру деревянных (29×29 см или 40×40 см). Одну разрежьте на восемь вертикалей, другую — на восемь горизонталей и раздайте капитанам, прежде перемешав карточки каждой доски (полями вниз). По команде «Расставь линии на доске» дети начинают соревнование: одни ставят на свою пустую доску горизонтальные линии, другие — вертикальные. Побеждает команда, быстрее и правильнее выполнившая задание. При повторе игры команды меняются картонками-линиями.

Третья игра — «Составь доску». Карточки используются те же, но собирают доску на пустом столе по памяти.

Четвертая игра — «Пройди и назови поле» (лучше играть на демонстрационной доске). Две команды, имея фигуру (пешку, фишку, шашку), отправляются в путь: одна с поля a1 — по темным полям, другая с поля a8 — по светлым полям. Игрок переставляет фишку на одно поле и называет его (например, b2, b7). Только если поле названо правильно, по-шахматному, он имеет право сделать очередной ход. (Продвигаются только по диагональным линиям. Если фишка второй раз попадает на поле, его можно не называть.) Каждый игрок должен обязательно побывать на 32 полях своего цвета по одному разу. Выигрывает тот, кто первым пройдет все поля. При повторе игры команды меняются цветом полей и начинают соответственно с полей h1 и h8.

2 Зак. 2261 В. Г. Гришин


СЛОН
ПЕШКА
КОРОЛЬ

Та не пешка, которая не мечтает стать Ферзем!

Изречение

5-е задание: «НИ ШАГУ НАЗАД!»

(продолжение сказки)

...Король проверил нарисованные малышами шахматные доски, испещренные обозначениями домиков-полей, отметив про себя: «Из них будет толк: аккуратны, трудолюбивы, настойчивы, наблюдательны».

— Ваши поля-домики просто превосходны, без малейшей ошибки, не ожидал, порадовали старика, постарались на славу. А теперь минуточку внимания, начинается парад.

...Первыми на параде маршировали Белые Пешки. Алеша и Аленка без труда узнали солдатиков, которые их арестовали. Они четко отбивали шаг и пели задорную песню:

Мы — опора
Королевского престола.
Мы — Пешки Короля,
Тра-ля-ля-ля,
Шагаем лишь вперед,
А не наоборот.
По чину нам положен
Один короткий шаг,
Зато назад не может
Нас передвинуть враг.

Глядя на марширующих Пешек, Король улыбался и прихлопывал ладонями в такт незамысловатой песенке. Желая, чтобы Аленка с Алешей разделили его восторг, Король торжественно молвил:

— Посмотрите, какие молодцы, а? Умрут за меня, но не отступят назад ни на шаг!

— А почему они не могут перешагивать сразу через несколько полей? — поинтересовалась Аленка.

— Потому, что это солдаты-пехотинцы. Они не должны быстро продвигаться.

— Но тогда почему они не ходят ни вправо, ни влево, ни наискосок, ни назад хотя бы по одному шагу? — допытывался Алеша.

— По военному уставу не положено,— охотно пояснил Король.— У них строгий приказ: «Только вперед! Ни шагу назад!» Вот поэтому наши поэты и песню сочинили про их мужество и стойкость. Ту, что они пели на марше.

— Да, тяжелехонько живется Пешкам-пехотинцам,— посочувствовал Алеша.

— Еще бы,— согласился Король,— они же первыми вступают в бой. Редко какой из них посчастливится продвинуться далеко вперед. Но случается и такое. С боем, «с синяками» и «шишками», прорвется она до последней линии-горизонтали доски. Тогда наступает самый счастливый миг в ее жизни. В награду Пешке предоставляется право превратиться в любую фигуру, разумеется, кроме Короля! — с важностью подчеркнул Король.— Двух Королей одного цвета в каждом войске не бывает. Поэтому Пешек нужно ценить, беречь, не отдавать без нужды противнику. Хотя их по количеству столько же, сколько всех остальных фигур, вместе взятых,— восемь. Вот отгадайте-ка такую загадку,— предложил, улыбаясь, Король: — «Маленькая, удаленькая много полей вперед прошла и фигуру нашла».

— Конечно, Пешка!— дружно воскликнули дети.

— Молодцы,— тотчас похвалил Король.— Именно она, смелая, храбрая Пешка.

Пройдя с остановками все положенные им клеточки-поля, Белые Пешки быстро удалились.

— А можно мы покомандуем Черными Пехотинцами?— обратились расхрабрившиеся ребята к Королю.— Ведь они, наверное, тоже хотят принять участие в параде?

— А почему бы и нет,— любезно согласился шахматный властелин.— Тем более они вас не арестовывали,— добавил он, слегка улыбаясь, и тотчас распорядился, чтобы Черные Пехотинцы слушались детей и выполняли все их команды.

— Черные Пехотинцы, на парад шагом марш,— не очень громко для первого раза скомандовал Алеша.

— Смотрите, не подведите нас,— умоляющим голосом попросила Аленка, глядя на слаженно и красиво марширующих Черных Пехотинцев. А Алеша, расхрабрившись, уже более уверенно подал новую команду:

— Песню запевай!

Мы — шахматные Пешки,
В бою не любим спешки.
Шагаем лишь вперед,
Назад не знаем ход.

Припев: За нами «офицеры»,
За нами Короли,
Ладьи и «королевы»,
И конные полки.

Наискосок: налево и направо
Мы «бить» имеем право.
А коль в конец доски придем,
Фигуру новую берем.

— Славные ребята,— восхищался Король, хлопая вместе с детьми в ладоши, после прохождения Черными Пехотинцами парадного марша.

Черные Пехотинцы остановились у края шахматной доски и, спросив разрешения гостей, покинули поле.

Многие специалисты по шахматам, тренеры предлагают начинать обучение шахматной игре со знакомства с ладьей или другими фигурами. Но для малыша дошкольного возраста увлекательней и доступней познакомиться сначала с пешкой. Детям надо объяснить, что пешка не именуется фигурой, просто пешка — и все. Изучая ходы пешек, их взаимодействие друг с другом на доске, дошколята горят желанием немедленно вступить в сражение, а одними, например, ладьями или слонами боя не сотворишь. Пешек же много, по 8 штук у каждого юного «полководца». Уже одними пешками можно вступать в настоящее шахматное сражение с соперником. Во главе войска из пешек ребенок чувствует себя настоящим командиром. И это ему импонирует, нравится.

Объясните детям, что до начала игры пешки располагаются на определенных «своих» горизонталях: белые (светлые) всегда на 2-й горизонтали (во втором ряду), черные (темные, коричневые) на 7-й горизонтали (в седьмом ряду) (см. диаграмму 8). Попросите расставить все пешки на доске. Затем предложите снять их и снова расставить, на этот раз на скорость, называя вслух поля. Если поле названо неправильно, то пешку ставить не разрешается, пока ребенок (или команда) не вспомнит его правильное название.

Можно провести своеобразную эстафету с бегом на правильную и быструю расстановку пешек на шахматных досках.

Играющие выстраиваются в две колонны. Напротив каждой — на расстоянии 6—8 м — ставится по стулу. На них кладутся шахматные доски. Слева и справа от колонны тоже стоят стулья, на них лежит по восемь пешек. (Если игра происходит на больших, гигантских шахматах, то команды располагаются на таком же расстоянии, но напротив друг друга.)

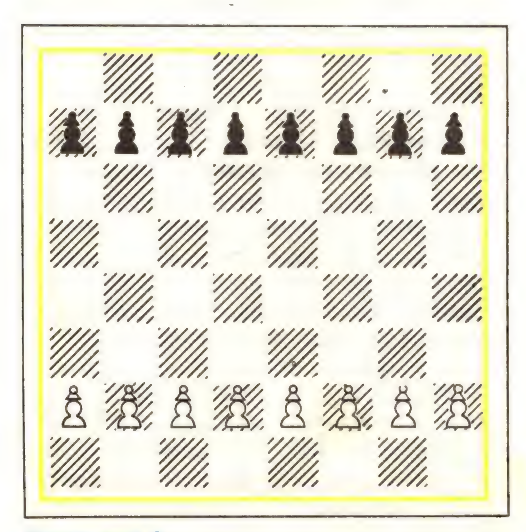


Диаграмма 8

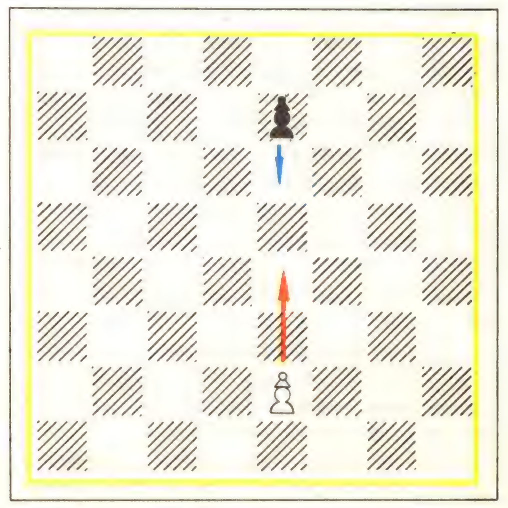


Диаграмма 9

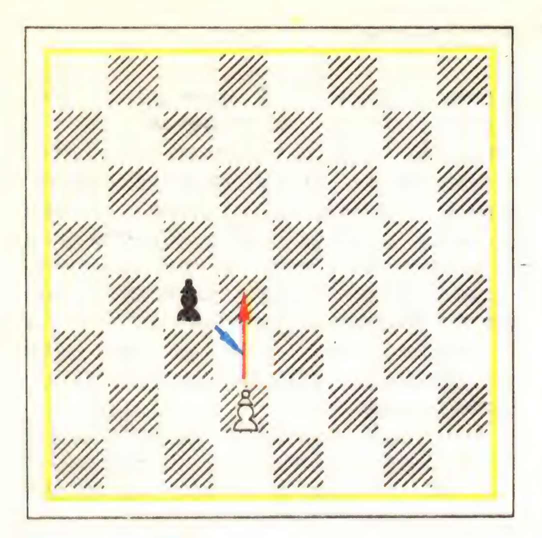


Диаграмма 10

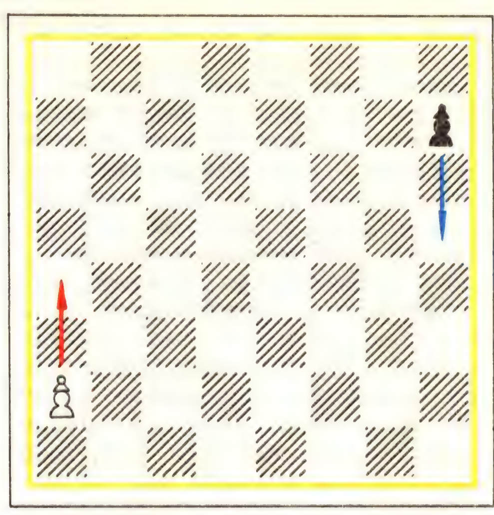


Диаграмма 11

По сигналу воспитателя игроки, стоящие в колоннах первыми, берут со стула пешку, добегают до доски и ставят белую на поле a2, а черную на поле a7, обегают стулья, возвращаются обратно, салят по руке следующего играющего и встают в конец своей колонны. Побеждает та команда, которая быстро выполнила задание и не совершила ошибок в расстановке пешек. Когда все восемь пешек будут поставлены, эстафета не прекращается: 9-й ребенок снимает пешку, приносит ее обратно и кладет на стул. *Варианты* игры: а) расставлять и снимать пешки в том порядке, в каком укажет педагог; б) обе команды ставят по шестнадцать пешек (по восемь белых и по восемь черных), каждая на своей доске.

Такая эстафета повысит интерес к изучению шахматной науки, внесет оживление, даст прекрасный эмоциональный настрой.

Из сказки малыши должны знать, как ходит пешка. Проверьте, правильно ли они запомнили ее ходы. Не забудьте упомянуть про исключительный случай: если пешка еще не делала хода, не трогалась со своего места, т. е. стоит на исходной позиции (см. диаграмму 9), то она может по желанию игрока пойти сразу на два поля вперед.

Но иногда бывает такое положение, когда пешка проходит мимо поля, битого пешкой другого игрока (см. диаграмму 10), и он может взять ее своей пешкой наискосок, как если бы она находилась рядом, на соседнем поле. Такое правило называется *«Взятие на проходе»*. Но взятие не является обязательным: если ответным ходом пешка, прошедшая через «битое поле», не взята, то на втором и всех последующих ходах ее правило утрачивает свою силу, не действует, даже если игрок спохватится и захочет побить пешку.

Поставьте белую пешку на поле a2, а черную на поле h7 (см. диаграмму 11). Предложите двум игрокам (или двум командам): «А сейчас сыграем пешками. Выигрывает тот, кто скорее достигнет

8-й горизонтали (при игре белой пешкой) или 1-й горизонтали (кто командует черным пехотинцем)». Вскоре дети выясняют: «Кто первый начинает, тот и доберется быстрее на один ход». Это при условии, что никто не допустит ошибки. Ошибкой считается, если первый ход сделан не на два поля сразу, а на одно, чем замедляется ее продвижение к конечной цели.

Напомните детям, как пешка бьет (берет) пешку противника: наискосок влево или вправо по диагонали, но не в правую или левую сторону по горизонтали. Некоторые малыши путают эти далеко не одинаковые понятия.

Взятие пешки следует разъяснить детям более популярно: пешка идет прямо, бьет вкось, ставится именно на то поле, где стояла сбитая неприятельская пешка (или фигура), а не перепрыгивает через это поле, как в шашках.

Затем скажите: «Вы знаете, где располагаются до начала сражения все пешки, как они перемещаются по доске и уничтожают неприятельские пешки, как пробираются до 8-й и 1-й горизонталей. А сейчас мы сыграем всеми пешками».

Чтобы всем хорошо было видно, игра может проводиться на демонстрационной доске или на обычной шахматной доске, которую ставят на низком столике посередине групповой комнаты (зала), а дети располагаются вокруг на стульчиках. Или же доску ставят на 2—3 сдвинутых вместе столах, и дети сидят за ними.

Условия игры довольно просты: команды делают поочередно ходы. Выигрывает та, которая побьет больше пешек противника. Вначале игра идет до 5 набранных очков (каждая побитая пешка оценивается в 1 очко). Если белая пешка ухитрится проскочить до 8-й, а черная до 1-й горизонтали, игрок получит в награду сразу 3 очка, которые прибавляются к имеющимся в команде.

Следует сосредоточить внимание детей на изменении силы пешки, которой никто не препятствует достигнуть 1-й или 8-й горизонтали. С каждым новым ходом, беспрепятственно продвигаясь вперед, она становится все сильней и боеспособней, словно набирает откуда-то дополнительную мощь. Проходная пешка — это такая пешка, которой уже никто не может помешать добраться до крайней линии, и оценивается она уже не в 1 очко, а в 3, потом в 4, 5, 6, 7. При полном наборе фигур пешка несет в своем ранце и генеральский (маршальский) жезл — «Тот не солдат, кто не мечтает стать генералом!». Ферзь оценивается в 8—9 пешек-очков, когда игра идет со всеми фигурами или только с пешками и ферзями.

Почаще напоминайте детям, что маленький пехотинец — это самая главная ударная и многочисленная рать королевского войска и служит до игры (в начальной позиции) единицей измерения силы всех фигур, кроме короля. Он бесценен, так как его не уничтожают, без него игра прекращается, он остается на доске до конца сражения. Спросите детей: «Почему пешка считается за единицу измерения силы фигур?» Примерный ответ ребенка: «Пешка самая слабая из всего шахматного войска».

— А какова их мощь в бою, сражении?

— В сражении сила пешек неодинакова: это смотря где она находится, на какой горизонтали.

— В какую фигуру может превратиться пешка?

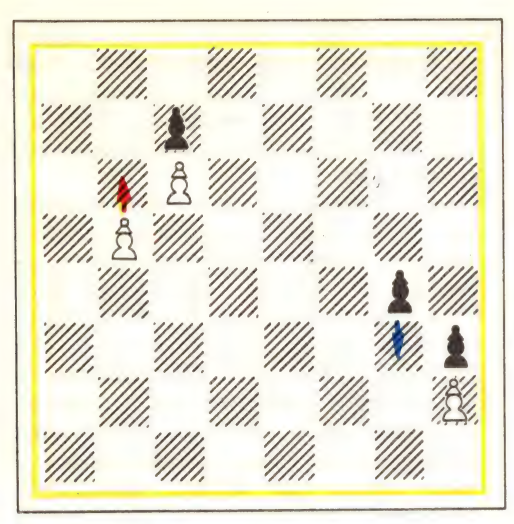


Диаграмма 12

— В любую, кроме короля: он всегда один в каждом войске.

Предложите малышам запомнить такие *пешечные заповеди:*

— Начинай игру центральными пешками по вертикалям: «с», «d», «е», «f», чтобы мешать продвижению пешек противника по этой же дорожке, не давая ему захватить первым центральные поля. Пешка считается сильнее, когда она контролирует больше полей.

— Все пешки, идущие в бой, становятся намного сильнее, когда наступают по одной горизонтали плотной цепью, как бы взявшись за руки.

— Не допускай сдваивания или страивания пешек на одной вертикали: цепь окажется разорванной, и пешки, идя по одной тропке, путаются под ногами друг у друга, продвигаются вперед черепашьим шагом и мешают быстрому продвижению, попросту тормозят его.

— Старайся выручить из беды пешку, которая «застряла» в пути: ей мешает двигаться вперед пешка противника, стеной вставшая на ее дороге. Она временно «заблокирована»: пешки уперлись друг в друга «лбами», но каждая ждет своего часа. Даже ценой потери другой пешки, идущей по соседней вертикали, попытайся ее спасти. Особенно нуждается в помощи черная пешка, находящаяся на полях 2-й (3-й) горизонтали, и белая на полях 6-й (7-й) горизонтали. От них рукой подать до заветного поля превращения в фигуру, а в первое время до получения 3—7 очков (при игре одними пешками) до победы (см. диаграмму 12).

— Стремись как можно быстрей добраться до 1-й или 8-й горизонтали, всеми силами мешая достичь этой цели первым сопернику.

В шахматах существует обязательное правило для всякого играющего: «Тронул — ходи». Нужно воспитывать шахматную привычку: «Ход сделан, обратно не вернешь». И уже, начиная с игры одними пешками, следует неукоснительно придерживаться этого правила шахматиста. Оно распространяется не только на пешки, но и на все шахматные фигуры без исключения. Игрок, дотронувшийся до своей пешки (или фигуры), должен ходить ею даже в том случае, если это ему невыгодно. Когда рука отнята от пешки (фигуры), ход считается сделанным. В этом случае идти какой-нибудь другой фигурой или пешкой не разрешается.

Дотронувшись до пешки противника, игрок обязан ее взять, даже если это ему невыгодно. Исключение составляет такое положение, когда пешка стоит на доске нечетко, например наполовину заступает на соседнее поле. В этом случае необходимо, дотронувшись до своей пешки рукой, предупредить партнера (воспитателя, судью): «Поправляю».

Или может быть такой случай: ребенок, коснувшись своей пешки, вдруг обнаруживает, что ходить ею некуда, это тоже не влечет наказания. Если игрок коснется пешки соперника, но потом увидит, что взять ее нечем, то, как и в предыдущем случае, разрешается сделать любой другой ход (это правило распространяется на все фигуры).

Нестрогое соблюдение правила «Тронул — ходи», постоянное изменение ходов, взаимный возврат ходов обратно (этим грешат и многие взрослые, неквалифицированные шахматисты) порождают ненужные, затяжные, бесконечные споры: «Я тебе разрешал перехаживать, а ты мне нет!» или «Ты три раза перехаживал, а я только один раз» и т. п.— резко тормозят рост юного шахматиста. Страдает и воспитательная сторона обучения: игра «руками», а потом головой, поспешно сделанные ходы мешают выработке у детей выдержки, терпения, чувства ответственности, самообладания.

При изучении пешек, как, впрочем, и остальных фигур, детям предлагаются посильные задания и практические упражнения. Особенностью дошкольников является конкретность мышления. Первое время они дают ответы, передвигая пешки на доске. Поэтому наглядности при обучении необходимо уделять особое внимание. Задания можно выполнять как в детском саду, так и дома (под контролем и с помощью членов семьи, умеющих играть в шахматы).

Задание 1. Если белая пешка находится на поле e2, а черная на поле c7, смогут ли они беспрепятственно пройти до поля e8 и, соответственно, до c1?

Ответ: да, смогут. Детьми приводится посильная для них мо-

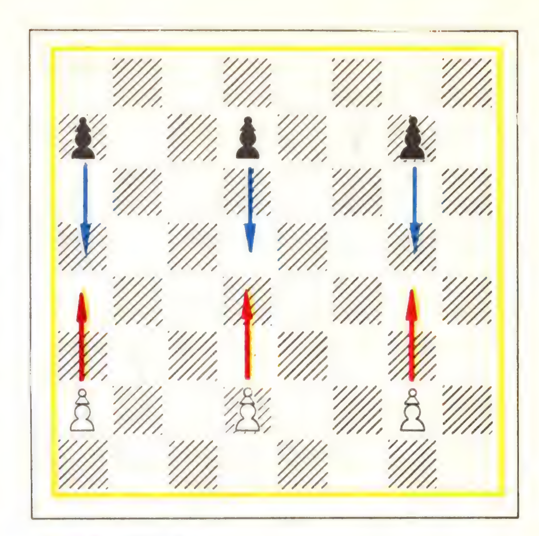


Диаграмма 13

тивировка: пешки на своем пути не встречают преграды, так как продвигаются по разным вертикалям — «e» и «c», между ними есть свободная вертикаль «d» и к цели они идут без каких-либо помех, беспрепятственно, не мешая друг другу. Дети доказывают это, переставляя пешки по доске.

Задание 2. Куда нужно поставить эти же пешки (поочередно), чтобы та и другая не смогла достигнуть 8-й и 1-й горизонталей? Дать три примера.

Ответ: поставить их на три любые вертикали, например: a2, и a7, g2 и g7, d2 и d7 (см. диаграмму 13). (Показывают на демонстрационной или обычной доске, как это будет выглядеть.)

Задача-шутка, требующая для ее правильного решения шахматной смекалки. Где должна стоять одна белая (или черная) пешка, чтобы не пропустить пять пешек противника, расположенных на вертикали «h»?

Ответ: на полях 2-й или 7-й горизонтали (с показом на доске).



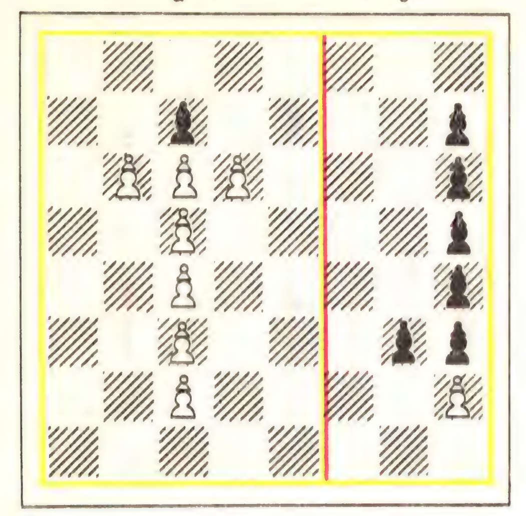


Диаграмма 14

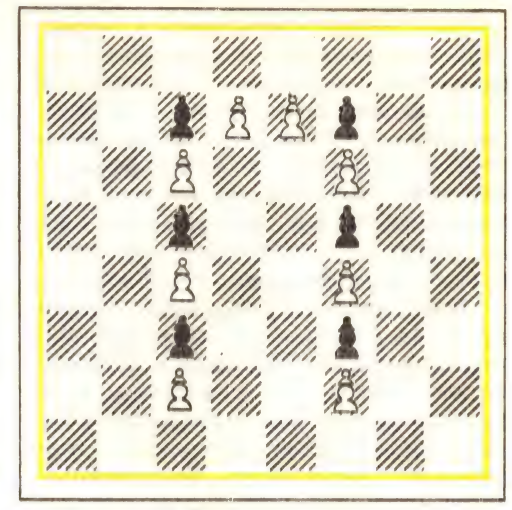


Диаграмма 15

Задание 3. Как выручить пять белых пешек из «плена», чтобы они могли двигаться дальше, если одна черная пешка, блокирующая пять белых пешек, расположена на вертикали «с», на поле с7 (см. диаграмму 14 *а*)? (Решить самостоятельно.)

— А как вызволить пять черных пешек из «беды», чтобы уничтожить заблокировавшую их белую пешку с помощью шестой, жертвуя ее за белую, чтобы они могли двигаться дальше (см. диаграмму 14 *б*)?

Ответ: нужно добавить еще одну, шестую черную пешку и поставить ее так, чтобы белая h2 могла ее побить и тем самым освободить дорогу-вертикаль «h» для остальных пяти пешек; шестая пешка черных должна стоять на поле g4 и сделать первый ход g4—g3. Единственный ответ белых — побить пешку g3, которая специально поставлена на размен.

Для развития наблюдательности, шахматной памяти неплохо провести дидактическую игру «Что изменилось?». Расставьте все пешки на доске произвольно. Затем предложите детям запомнить их расположение и отвернуться. Сделайте 1—2 перестановки пешек, разрешите повернуться и спросите: «Что изменилось?» Дети показывают, передвигая пешки. За правильный ответ ребенку (или команде) начисляется очко. Постепенно игра усложняется.

Примерно так же проводится дидактическая игра «Чего не стало?». В этом случае пешки не переставляются, а снимаются с доски совсем и задается вопрос: «Какой пешки не хватает, на каком поле она стояла?» Побеждает команда, набравшая больше очков. В дальнейшем задание можно постепенно усложнить, скомбинировав две игры вместе: назвать поля, где стояла пешка, куда продвинулась; назвать поле, откуда взята пешка или пешки.

Задача-шутка. «Нарисуйте» четырнадцатью пешками (белыми и черными) на доске букву «П», выстроив их так, чтобы ни одна пешка соперника не могла унич-

тожить другую, хотя они и находятся рядом друг за другом.

Ответ: белые пешки расположатся так: c2, c4, c6, d7, e7, f6, f4, f2, черные пешки: c3, c5, c7, f7, f5, f3 (см. диаграмму 15).

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Как ходит пешка?

Ответ: только вперед по вертикали.

2. Если дальнейшему продвижению пешки мешает пешка противника (стоит на ее пути), можно ли перепрыгнуть через нее или обойти слева (справа)?

Ответ: нет. По правилам пешки никогда не перепрыгивают через пешки. Обойти тоже не могут, так как они ходят только вперед, по вертикали.

3. А если мешает своя пешка?

Ответ: перепрыгнуть тоже нельзя, а побить тем более — своих не уничтожают.

4. А можно взять пешку соперника, уничтожить ее?

Ответ: да. Пешка бьет наискосок пешку соперника.

5. Можно ли вернуться на исходную позицию или сделать шаг назад, чтобы затем попытаться снова пробиться вперед?

Ответ: по правилам пешка ходит только вперед и не имеет права делать ни шагу назад.

6. Является ли пешка фигурой?

Ответ: нет, она просто пешка.

7. Может ли стать когда-нибудь фигурой, превратиться в нее, в каких случаях?

Ответ: да, может. Если любая белая пешка достигнет 8-й, а черная 1-й горизонтали, она может превратиться в любую фигуру (кроме короля).

8. Участвует ли эта пешка в дальнейшей игре?

Ответ: нет. Она снимается с доски, а на это поле ставится любая фигура (по желанию игрока), какая нужней в данный момент в игре.

9. Обязательно ли с начальной позиции пешке сразу ходить на два поля? Когда это право теряется?

Ответ: любая пешка, при желании, может пойти вперед сразу на два поля, если только эти поля свободны от других пешек (и фигур). Но это не обязательно. Если же пешка сделала ход на одно поле, последующие ходы она имеет право делать только на одно поле. Право хода на два поля у этой пешки уже утеряно. Все остальные пешки, не трогавшиеся с места, сохраняют право пойти первым ходом на два поля вперед.

10. По каким линиям ходит пешка?

Ответ: пешка ходит только по вертикальным линиям и никогда не ходит по горизонтальным. А по диагональным только тогда, когда берет фигуру или пешку противника.

Постепенно знакомясь с шахматными фигурами, дети расставляют сначала пешки, а затем добавляют к ним вновь изученную фигуру и играют ими вместе.

После каждого занятия пройденный материал повторяется и закрепляется практической игрой до тех пор, пока ребята не усвоят его. Только тогда можно приступать к изучению нового.



d
e
f

6-е занятие: «ПРЯМОЛИНЕЙНАЯ, БЕСХИТРОСТНАЯ ФИГУРА»

— Ну, Алеша, поздравляю тебя! — сказал Король малышу, опешившему от такого обращения. Недоумевала и Аленка. А Король как ни в чем не бывало продолжал: — Радуйся, Ладейкин, сегодня, как говорится, и на твоей улице праздник.

— Ой, что Вы, у меня день рождения вовсе не сегодня,— попытался возразить мальчик.

— Да, да,— подтвердила Аленка, глядя непонимающим взглядом на смеющегося от души Короля.

— Ну и потешили вы меня, старика. Хотя я и Король-провидец, но откуда же мне ведомо, когда у вас дни рождения; вы об этом не говорили. Я о другом празднике: сегодня мы познакомимся с новой фигурой — Л а д ь е й! Вот в чем заключается Алешин праздник.

Тут уж не утерпели от смеха и дети. Аленка заливалась звонче сконфуженного от своей недогадливости брата.

...Пройдя с остановками все положенные им поля и вволю наигравшись, Черные Пешки удалились. И сразу же полилась новая музыка — медленная и тяжеловесная, словно на парад приглашались толстые и неповоротливые существа. В самом деле, в зал въехали четыре крепостные башни — Ладьи. Заняв исходные позиции по углам доски, они начали перемещаться в такт музыке.

Вначале ходили по прямой взад и вперед. Причем не считались с полями-клеточками: передвигались и через одно поле, и через два, а то одним махом преодолевали весь зал от первой до последней линии.

— Вот это ходы-гулливеры! — восхитилась Аленка.

— Это что, они способны еще и не такое выделывать,— с гордостью подчеркнул Король.

Словно услышав его похвалу, две Ладьи остановились и вдруг свернули вбок — направо, две другие, которые шли им навстречу,— налево. Посреди зала они встретились и начали двигаться бок о бок, а потом снова разошлись в противоположные стороны.

— Ничего не пойму,— признался Алеша.— Уж больно запутанно ходят.

— Да что вы, друзья мои,— возразил Король.— У Ладей очень простой ход. Они ужасно прямолинейны: всегда перемещаются в прямом направлении. Где бы Ладья ни находилась, она может пойти на пустой доске от одного поля до четырнадцати, причем все по прямой, но в разные стороны: вперед и назад, вправо и влево по свободным от своих и чужих пешек и фигур

полям и линиям, кроме диагональных. И так же по прямой, как ходит, так и бьет фигуры и пешки противника. Удивительно бесхитростная фигура!

Алеша и Аленка стали более внимательно присматриваться к перемещениям Ладей на доске. И убедились, что они и в самом деле передвигались по горизонталям и вертикалям, хотя и в разных направлениях.

— А на «десерт» я приготовил вам загадку,— сообщил детям Король:— «Стою на краю, путь откроют — я пойду. Только прямо хожу, как зовут, не скажу».

— Это Ладья,— дружно ответили дети.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

При знакомстве с новой фигурой своеобразным переходным мостиком служит краткая беседа, во время которой малыши повторяют все, что знают, о пешке: о ее признаках, особенностях, способах действий.

— Дети, с какой первой единицей шахматного войска мы уже познакомились?

— С пешкой.

— Дети, сегодня мы узнали из сказки еще об одной фигуре из королевской свиты — ладье. Некоторые шахматисты иногда неверно называют ее «тура». Избегайте этого названия, оно не шахматное. В каждом войске по две ладьи. Оценивается ладья в 5 очков, т. е. по силе приблизительно равна пяти пешкам. При записи обозначается большой буквой «Л», а пешка, если одна, маленькой буквой «п», если две или много — «пп». За сколько же пешек можно поменять ладью, чтобы обмен был равным, ни для кого не обидным?

— За пять пешек, такой размен считается равным.

— Правильно. А теперь ответьте, где стоят ладьи до начала сражения, посмотрите на диаграм-

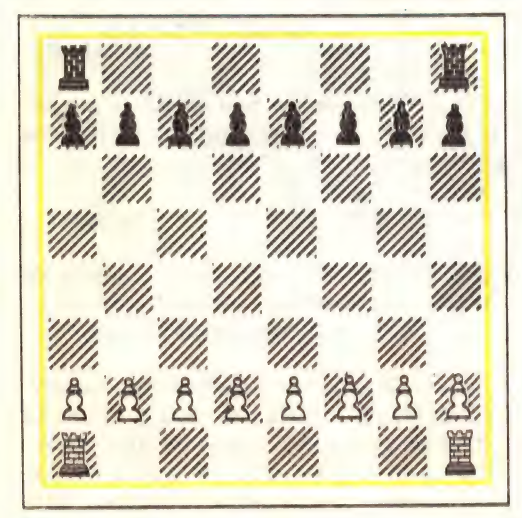


Диаграмма 16

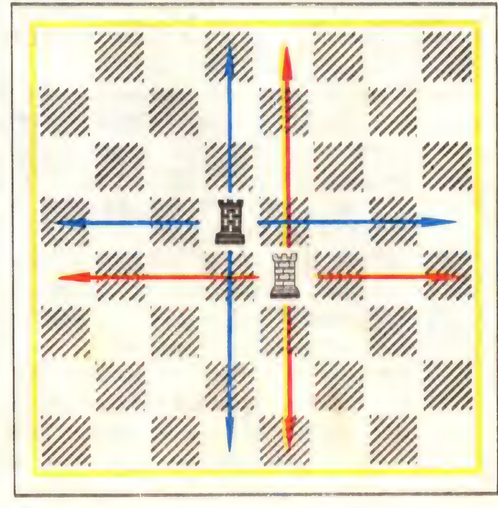


Диаграмма 17

му 16. Отвечайте правильно, по-шахматному.

— Первоначальное место ладей такое: белые — Лa1 и Лh1, черные — Лa8 и Лh8.

— Поставьте ладью черного цвета на поле d5, белую на e4. Куда может пойти ладья? (См. диаграмму 17.)

— Черная ладья с поля d5 может пойти на любое поле по 5-й горизонтали, влево и вправо, и по вертикали «d» вперед и назад — всего на четырнадцать разных полей. Белая то же самое, на четырнадцать полей, но по 4-й горизонтали и по вертикали «e».

— А с того места, где она стоит в первоначальной позиции, на сколько полей и сторон?

— Полей будет столько же — четырнадцать, а вот сторон — только две: одна вертикальная и одна горизонтальная линии.

— Черная ладья размещается на поле d4, белые пешки на полях d2, a4, h4 и d7. Какие из этих пешек может побить ладья? (См. диаграмму 18.)

— Любую на выбор.

— А с какой лучше, правильней всего начать, какая из них самая опасная?

— Лучше всего начать взятие с пешки d7. Она стоит ближе всех к полю превращения в фигуру. Из всех четырех пешек она самая сильная и опасная.

— Успевают ли другие пешки достичь 8-й горизонтали?

— Нет. При правильной игре ладья легко расправится с ними, даже если очередной ход за пешками. Ведь они находятся далеко друг от друга, не взаимодействуют между собой и не в состоянии оказать помощь.

Выполните с детьми такое упражнение. Белые: пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2; черные: Лh8. При ходе белых ладья бессильна против пехоты, а что меняется при ходе черных? Дети должны обыграть эту позицию несколько раз, устроить своеобразное соревнование «пешки против ладьи» (см. диаграмму 19).

Спросите детей, кто сильней, ладья или восемь пешек.

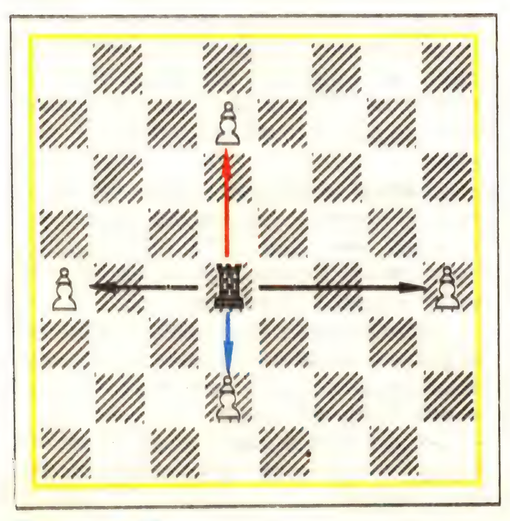


Диаграмма 18

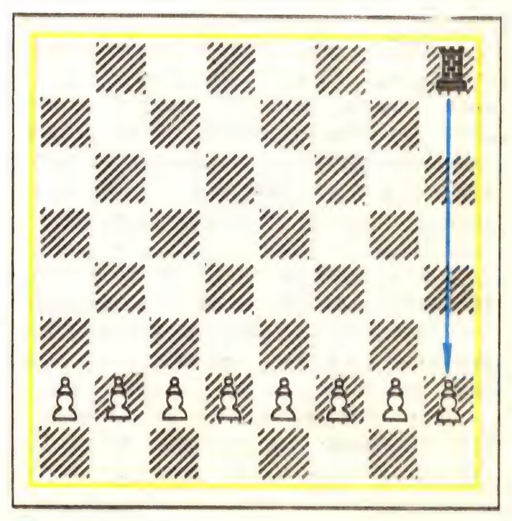


Диаграмма 19

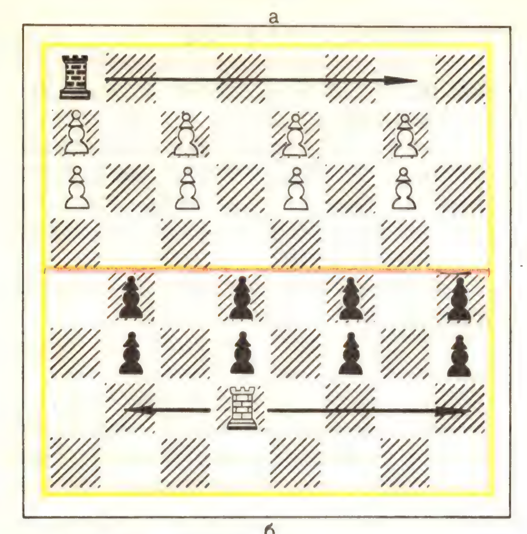


Диаграмма 20

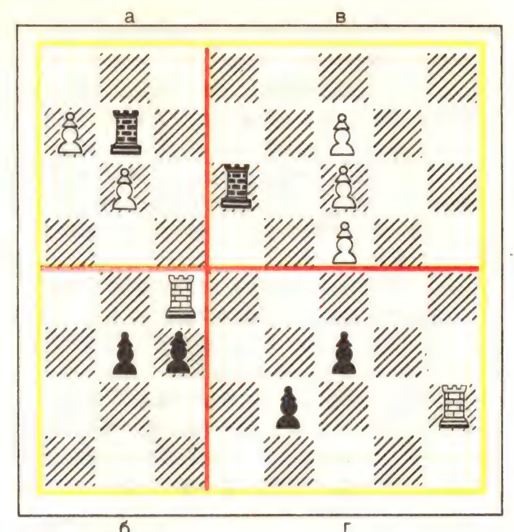


Диаграмма 21

Ответ: конечно, пешки. Сила ладьи оценивается в пять пешек.

До начала игры это считается правильным и убедительным, но во время самого сражения часто происходят неожиданные превращения (см. диаграмму 20 *а*).

Черная ладья расположена на а8, белые пешки размещаются на двух горизонталях — 6-й и 7-й: а6, а7, с6, с7, е6, е7, g6, g7. Здесь при любом ходе со стороны черных они побеждают, поочередно уничтожая пешки противника. Пешки не связаны между собой и погибают одна за одной, если ладье не сходить с 8-й горизонтали и не вставать на черные поля под удар какого-нибудь пехотинца. Во 2-й позиции (см. диаграмму 20 *б*) тоже побеждает ладья, если она не покинет 2-ю горизонталь или своим неосторожным ходом не встанет под бой пешек на поля белого цвета.

Предложите детям решить такую позицию (см. диаграмму 21 *а*). Белые: пп. а7 и b6, черные: Лb7. Ход черных. Сумеет ли одна из пешек достичь поля превращения на 8-й горизонтали? И как это можно проделать? Ответ: да, сумеет.

1-й вариант. Если ладья своим ходом берет пешку b6 или отходит на какое-нибудь поле по 7-й горизонтали, то пешка а7 в этих случаях прорывается на заветное поле а8.

2-й вариант. Если ладья уничтожает пешку а7, то ее бьет вторая пешка b6, и ладья погибает.

3-й вариант. Если ладья отступает на поле b8, то ее уничтожает пешка а7 и попадает на новое поле — поле превращения b8 в фигуру.

Таким образом, несмотря на то что две пешки слабее одной ладьи, в этой позиции они одерживают верх, побеждают сильнейшую сторону во всех 3 вариантах.

Затем дети на той же диаграмме изучают позиции *б* и *в* и доказывают, как черные выигрывают при своей очереди хода.

А вот в позиции *г* надо обратить внимание на важную деталь: здесь, независимо от того, кто начинает, выигрывают черные.

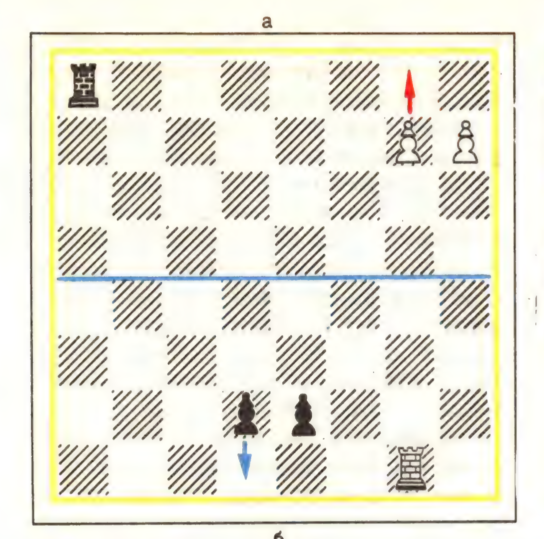


Диаграмма 22

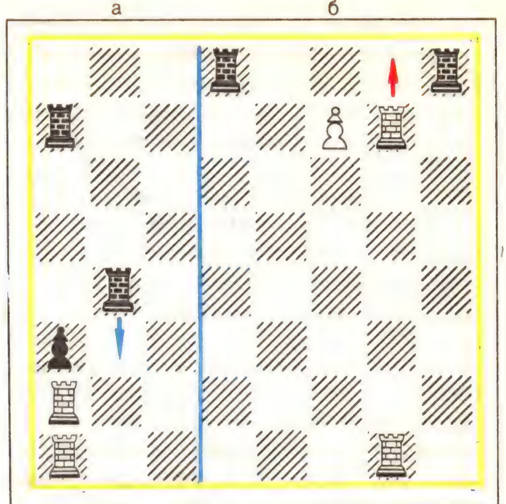


Диаграмма 23

Дана позиция (см. диаграмму 22 *а*): белые пешки g7 и h7 против черной ладьи, расположенной на а8. Ход белых. Кто здесь выигрывает? И каким способом? А при ходе черных тоже побеждают пешки?

Ответ: нужно пойти любой пешкой вперед на одно поле. Если ладья берет эту пешку, то сама погибает, так как вторая пешка может ее побить. Здесь также разница в силе в 3 очка, но тем не менее побеждает слабейшая сторона. Помимо выгодного расположения — 7-я горизонталь, т. е. близко до поля превращения, немаловажный фактор взаимодействия — поддержка друг друга «младших» по званию. И что самое главное почти во всех позициях: по мере приближения к полю превращения сила пешки возрастает во много раз. Как важно бывает иметь одну-две такие проходные пешки, чтобы можно было склонить чашу весов к победе того игрока, который их имеет! (Диаграмму 22 *б* решить самостоятельно.)

С появлением на доске все новых и новых фигур роль взаимовыручки многократно возрастает. Ладьи вступают в сражение позже пехотинцев и поддерживают их атаку, находясь чаще всего сзади. Если пешки любят наступать цепью, ладья (или две ладьи вместе) предпочитает врываться в расположение противника через открытые лазейки, по-шахматному «открытые линии». Чаще всего это вертикальные линии, реже — горизонтали, где нет ни своих, ни фигур противника. Через такие бреши они могут просочиться в лагерь противника и наделать немало переполоха, оказывая помощь своей пехоте. Еще более могучими становятся ладьи, когда на такой открытой линии (особенно на вертикальной) они сдваиваются.

На диаграмме 23 *а* черные ладьи пытаются поддержать свою проходную пешку а3. Но как это сделать правильно, безошибочно, т. е. выбрать из нескольких ходов-вариантов самый кратчайший и, самое главное, безошибочный?

С помощью воспитателя дети рассуждают так: у белых две сильные сдвоенные ладьи на одной вертикали «а». Если первый ход за ними, они легко уничтожают пешку а3, но очередь хода за черными. Значит, надо защитить пешку второй ладьей b4, передвинув ее на поле а4, так как одной ладьей а7 не справиться с двумя ладьями белых. Здесь два способа (варианта) решения:

а) пойти ладьей с поля b4 на поле а4, и пешка под надежной защитой. Но задача этим не исчерпывается: надо не только ее надежно защитить, но и провести до поля превращения — а1 или уничтожить ладью. Белые ходят ладьей а1 на любое поле 1-й горизонтали, а вторая ладья а2 по-прежнему надежно преграждает путь пешке а3. Значит, этот способ (вариант) решения не годится;

б) пойти ладьей на b3. Пешка основательно защищена, ладья получила простор, не упирается в свою пешку. Проверим правильность решения 2-го варианта: белая ладья с а2 вынуждена уйти на поле с2 (или любое другое поле, это не имеет значения). Как играть черным? Лb3 перемещается на поле b2, отгоняя со 2-й горизонтали белую ладью. Брать черную ладью нельзя, пешка а3 ее тоже заберет, и если Ла1 заберет черную Ла7, то пешка b2 продвинется на поле b1 — поле превращения и цель достигнута — победа! Поэтому белая ладья вынуждена покинуть 2-ю горизонталь. Вот вам пример обратного взаимодействия в сражении, с той только разницей, что Лb2 идет под защиту пешки, а вторая ладья черных поддерживает пешку с тыла. Если на ход Лb4 на b3 белые сыграют Ла1 на с1, то черные ответят Лb3 на b2, белые вынуждены вернуться на поле а1 ладьей с с1 и будет та же самая выигрышная позиция для черных, так как Ла7 делает любой ход по вертикали, вынуждая размен в свою пользу. Но у белых есть, оказывается, один вариант, где они, правильно и удачно взаимодействуя ладьями, не пропускают пешку, добиваются ничьей.

Итак, первый ход черных: пойти ладьей на b3 (Лb3), белые ставят ладью на с2. Черные отвечают Лb3 на b2, предлагая выгодный для себя размен ладьями. Но белые решили отказаться от размена ладьями, избрав для себя более благоприятный путь: Лс2 на с3, нападая на пешку дважды и вынуждая черных делать единственный ход с а3 на а2 (иначе пешка пропадет). Здесь же пешка а2 находится в безопасности под надежной защитой двух ладей. Лс3 уходит на с1 — ничья. Это пример согласованных дружных действий двух белых ладей.

(Диаграмму 23 *б* решить самостоятельно.)

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Где стоят ладьи на доске до начала игры?

О т в е т: до начала шахматной битвы белые ладьи располагаются на полях а1 и h1, черные — на а8 и h8.

2. Как ходит ладья и чем отличается ее ход от хода пешки? Что у них общего?

О т в е т: *сходство с пешкой:* а) ходит прямо, по вертикали; б) ходит, как и пешка, на одно и два поля; в) может продвигаться только по свободным полям, не занятым ни своей пешкой и ладьей, ни пешкой и ладьей соперника. *Отличие:* а) может ходить сразу от двух до семи полей; б) ей разрешается делать ходы влево, вправо и назад,

как по вертикальным, так и по горизонтальным линиям.

3. Как ладья осуществляет взятие пешек и ладей противника?

Ответ: пешка или ладья снимается, а на ее место ставится ладья противоположного цвета.

4. Может ли ладья побить сразу две пешки или две ладьи?

Ответ: нет, не может. Только одну ладью (фигуру) или только одну пешку.

5. Во сколько очков оценивается ладья по своей силе?

Ответ: ладья оценивается в 5 очков. Это значит, что до начала сражения она сильнее одной пешки примерно в 5 раз.

6. В игре две пешки могут быть сильнее ладьи или три пешки не уступать по силе двум ладьям? От чего это зависит?

Ответ: в игре сила фигуры или пешки может измениться в ту или другую сторону. Часто бывает так, что сильнейшая сторона проигрывает слабейшей. При определенных благоприятных для слабейшей стороны обстоятельствах и две пешки против ладьи и три против двух ладей могут выиграть, если пешки связаны между собой и находятся в одном ходе от поля превращения в фигуру.

7. Как обозначается фигура ладья при записи ходов?

Ответ: сокращенно фигура ладья обозначается большой буквой «Л». Затем строчной буквой отмечается ее местонахождение в данный момент, т. е. поле, а потом цифрой номер поля. После ее перемещения «Л» остается, а новый адрес подписывается сзади маленькой буквой (новое поле) и цифрой (номер домика, поля).

8. Что особенно любит ладья?

Ответ: простор, открытые линии необходимы ей, как воздух.

9. Какие линии называются открытыми и какое значение они имеют для ладей?

Ответ: линии, на которых нет ни своих, ни чужих фигур и пешек. Чаще всего это вертикальные. Ладья должна стремиться занять открытую линию, на которой она прекрасно «видит» все поля и может скорее пробраться в тыл противника.

10. Рекомендуется сдваивать ладьи на открытой линии. Какие преимущества сулят игроку сдвоенные ладьи, особенно по вертикали?

Ответ: ладьи, сдвоенные на одной линии (особенно вертикальной), легко взаимодействуют между собой, не дают друг друга в обиду, становятся более мощной силой, нежели действующие порознь. Они стесняют движение ладей противника, лучше помогают своим пешкам, легче прорываются в лагерь соперника, быстрее уничтожают его пешечную рать, скорее и чаще добиваются победы.


ЛАДЬЯ
ФЕРЗЬ
КОРОЛЬ
СЛОН
СЛОН
ПЕШКА
b
c
d
e

7-е занятие: «ВЕЖЛИВЫЕ СЛОНЫ»

(продолжение сказки)

— Ну что, Алеша, доволен, что так много узнал о Ладье? Сегодня пришел черед радоваться Аленке Слониковой. Мы познакомимся со Слонами. Именно о них, индийских Слонах, будет наша сказка.

...В зале появились два совершенно одинаковых Белых Слона. Они плавно, в такт музыке, раскачивали хоботами и пели свою песенку:

Когда мы встанем в строй,
Нас спутает любой.
Но лишь начнется бой —
У каждого путь свой.

Желая доказать, что они говорят правду, Слоны-близнецы начали демонстрировать каждый свои ходы. Слон, стоящий на черном квадратике-поле, избрал себе черную дорожку. А брат, разместившийся на белом поле, предпочел белую тропинку. Для этого им пришлось пересекать ее наискосок — направо и наискосок — налево. Слоны делали то очень маленькие шаги, наступая на соседнее поле, то большущие — через весь зал, сразу врываясь в расположение противника. Но, как они ни шагали, их дорожки нигде не встречались, хотя порой и пролегали очень близко друг от друга.

— Почему они не встречаются, как Ладьи? — не утерпела Аленка.

— Им и не надо встречаться,— объяснил Король,— ведь они из одного войска. Еще отдавят друг другу ноги.

— Какие вежливые Слоны,— подумал Алеша. Но вдруг заиграла совершенно другая музыка — уже не веселая, а грозная. И тотчас в зал ворвались еще два Слона.

— Противники? — испуганно вскрикнула Аленка.

— Совершенно верно,— кивнул головой Король.

Затрубила труба, и Черные Слоны начали торопливо ходить. Один из них избрал черную дорожку, другой — белую.

— Они же столкнутся с Белыми Слонами! — воскликнул Алеша.

— Конечно,— невозмутимо подтвердил Король,— они противники.

Слоны-противники начали охотиться друг за другом. Они то сближались, то расходились. Казалось, охота будет длиться вечно. Но вот один Белый Слон допустил ошибку, заняв невыгодное место, и в тот же миг на него набросился противник и сбил с ног.

— А может он снова возвратиться в строй? — поинтересовалась Аленка, указывая на поверженного Слона.

— В этой игре, к сожалению, уже не может,— объяснил Король.— Таковы неумолимые шахматные законы.

— А если на месте Белого Слона оказалась бы другая фигура или Пешка? Слон и с ними бы расправился? — полюбопытствовал Алеша.

— Непременно. В шахматной игре каждый зевака расплачивается за свой неверный, необдуманный ход.

— А Король? — с недоверчивостью и боязнью задала вопрос Аленка.

— И Короля тоже может поджидать такая же участь,— с горечью в голосе подтвердил шахматный властелин.

— И Пешка Вас может уничтожить? — усомнился Алеша.

Король собрался было ответить, но в этот момент Черный Слон так яростно набросился на оставшегося Белого, что Король не выдержал и поспешил бедняге на помощь. Он стремглав несся через весь зал, не разбирая дороги.

Ферзь, схватившись за голову, помчался вдогонку.

— Ваше Величество! — возмущенно кричал он.— Вы же нарушили все правила игры!

Король остановился.

— В самом деле,— смущенно пробормотал он.— Я действительно не могу так ходить. Ах, эти нервы. Когда волнуешься, всегда не то делаешь.

Король в сопровождении Ферзя вернулся на свое место. Аленка не выдержала и поинтересовалась:

— Ваше Величество, Вы же самый главный во всем королевстве! Разве Вы не можете ходить, как Вам вздумается?

— Увы, моя девочка,— вздохнул он.— В шахматной игре у Короля меньше прав, чем у короля настоящего. Впрочем, не буду забегать вперед. О том, как мне можно передвигаться, вы с братом узнаете, когда наступит мой черед выступать. Ну а теперь, как всегда, предлагаю вам загадку: «Два братца в одной армии служат, а на одной дороге встретиться не могут».

Аленка сразу отгадала.

— Два братца — это два Слона из одного войска. По правилам они ходят по разным дорожкам-диагоналям и за все время игры не могут встретиться.

Алеша был полностью согласен с доводами сестренки. Сметливостью «именинницы» остался доволен и Король Страны Шахматных Чудес. Затем свою загадку предложила Аленка:

Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косой он ходит,
Хоботом не водит.

Король похвалил девочку за прекрасную загадку про Слона.

Не пожелал и Алеша отставать от сестры:

Я смел, силен, достаточно высок.
Предпочитаю и ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок!

Аленка ликовала от радости, что так много загадок придумано про ее любимого Слона. Да и Король был доволен успехами малышей.

Покажите детям фигуры слонов. Объясните, что раньше их называли офицерами. Но сейчас их следует называть только слонами. Это правильнее.

— А почему фигура называется слон, если нисколечки не похожа на него? — часто спрашивают дошколята.

— Шахматы возникли много столетий тому назад в древней стране — Индии. А там раньше воевали на слонах. Поэтому это название и сохранилось в шахматной игре, которая тоже является «войной», только понарошку, т. е. не настоящей. Объясните детям, что когда-то эта фигура вырезалась из слоновой кости (из бивня) в виде миниатюрного, маленького слоника. Но потом ее стали изображать по-иному. И хотя сейчас эта фигура по внешнему виду не похожа на слона, название за ней закрепилось прежнее — слон.

При краткой записи эта фигура обозначается большой буквой «С» (эс) в отличие от поля «с», которое произносится как «цэ».

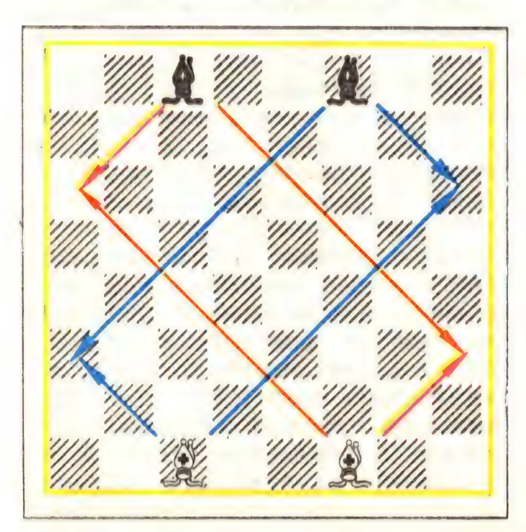
— Где до начала игры располагаются слоны?

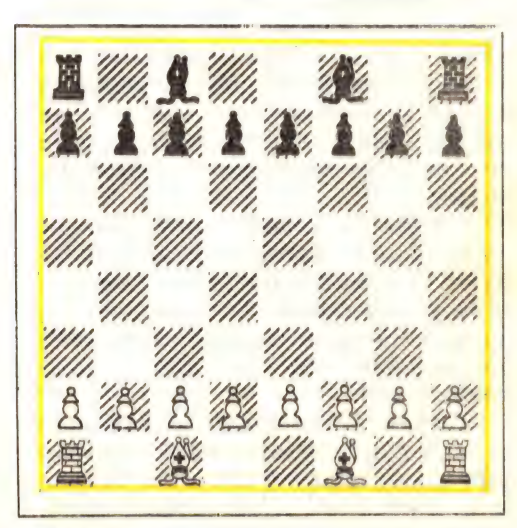
О т в е т: исходная позиция для слонов находится на 1-й и 8-й горизонталях, на следующих полях: белые — Сс1 и Cf1, черные — Сс8 и Cf8 (см. диаграмму 24).

Обратите внимание детей, на каких по цвету полях стоят все слоны. На черных (полях) c1 и f8. Несмотря на то что они принадлежат к разным войскам, оба называются ч е р н о п о л ь н ы м и, а на f1 и c8 — б е л о п о л ь н ы м и. Соответственно они и перемещаются по полям (диагоналям) своего цвета. Эти особенности присущи только слонам, и никаким другим фигурам и пешкам.

— Ходит слон на одну клеточку-поле и может проскочить до конца всей диагонали.

Попросите детей сосчитать (глядя на доску или диаграмму), сколько полей может контролировать


Диаграмма 24


Диаграмма 25

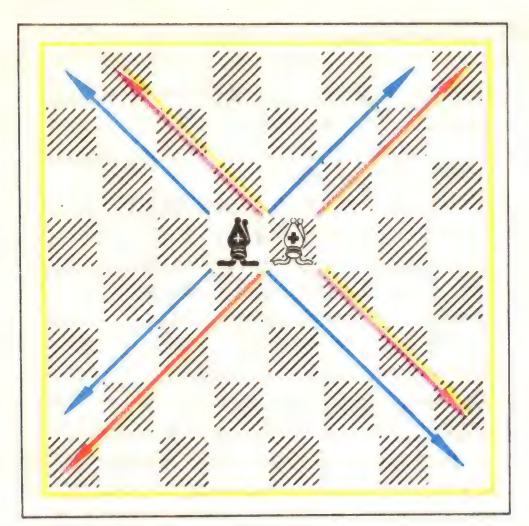


Диаграмма 26

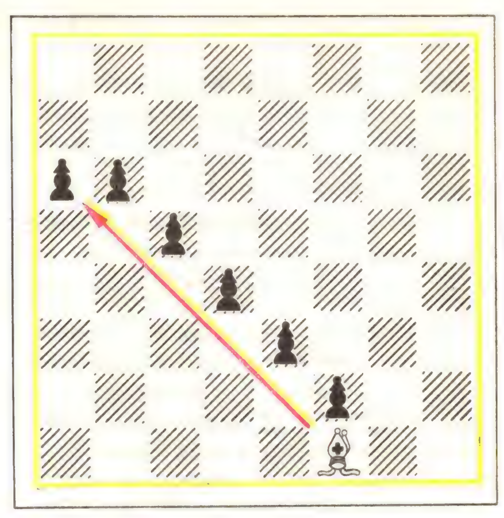


Диаграмма 27

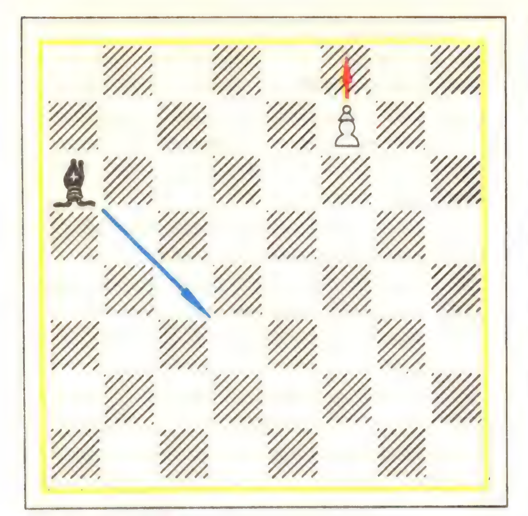
слон, находясь на начальной позиции (см. диаграмму 25). Дети выполняют задание самостоятельно. Выясняется, что каждый слон со своего первоначального места может «простреливать» по семь полей, если, конечно, дорожки, по которым он имеет право ходить, свободны от своих и чужих фигур и пешек.

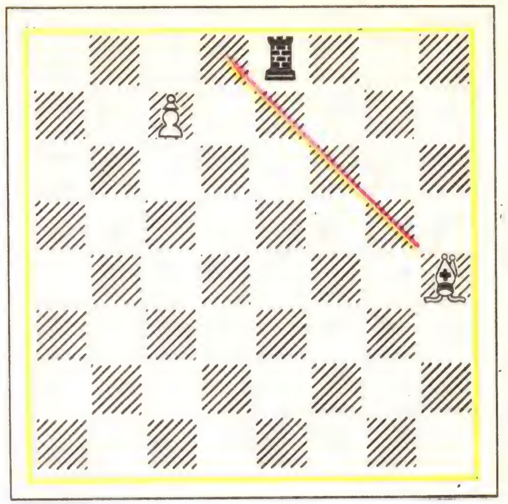
Уничтожает пешки и фигуры противника так же, как и ходит. До начала игры слоны оцениваются в 3 очка, значит, сильнее пешки в 3 раза. В сражении ценность их меняется: они могут стать слабее или сильнее, чем на своей исходной позиции.

Слоны, расположенные в центре, на больших диагоналях, контролируют по тринадцать полей каждый (вместо семи полей на исходной позиции). Здесь слоны становятся как бы сильней, чем прежде (см. диаграмму 26).

Поэтому слонов следует как можно быстрей выводить в центр для скорейшего участия в сражении, в отличие от тяжелой неповоротливой ладьи, которая именуется «тяжелой фигурой» и которую лучше выводить чуть позже проворного, ловкого слона. Тяжелой фигурой ладья считается еще и потому, что она более ценная: слон сто́ит 3 очка, а ладья — 5 очков.

Проведите с детьми состязание между двумя командами. Тем, кто быстрее и правильней отгадывает, можно начислять больше очков, добавлять поощрительные очки. В командах выбираются капитаны. Дети сами избирают их перед каждым занятием или оставляют прежних, если они удачно справляются со своими обязанностями. В зависимости от трудности задания командам отводится время (5—10 мин), в течение которого они совместно анализируют позицию с использованием шахматной доски и фигур, совещаются, советуются друг с другом, а затем капитан от имени команды дает ответ. Если ответ правильный и полный и команда уложилась в отведенное время, ей начисляется определенное (заранее обусловленное) количество очков. Вторая команда приводит свои убе-


Диаграмма 28


Диаграмма 29

дительные доказательства или добавляет к сказанному что-то новое. Им также начисляются очки. И т. д.

— На диаграмме 27 слон борется сразу с шестью пешками. Сможет ли он одолеть, уничтожить всех пехотинцев, начиная первым? Если да, то на какое поле его надо поставить?

Ответ: «Да, слон справится с шестью пешками, если он будет начинать первым»,— отвечает первая команда, но ставит слона не на то поле (дается одна попытка). Команда получает 3 очка за неполный ответ.

Вторая команда не только утверждает, что слон одолеет шесть пешек, но и в отведенный ей отрезок времени находит правильное место слону: на диагонали f1 — a6 (кроме поля a6, на всех остальных пяти). Первым ходом слон уничтожает пешку a6. После того, какая бы пешка ни двинулась с места, она непременно погибает под беспощадным ударом слона. Можно привести народную поговорку: «Воюют не числом, а уменьем!»

— Посмотрите на диаграмму 28. Казалось бы, пешка слабее слона в 3 раза, да и ход за слоном, но сумеет ли проворный слон угнаться за тихоходом-пехотинцем? У кого выигрыш?

Ответ: выигрыш у белых. Слон a6 пошел на поле c4, напал на пешку, пытаясь следующим ходом взять ее. Но пешка, используя то обстоятельство, что слон белопольный и не может попасть на черное поле превращения f8, делает шаг вперед и получает в награду уже 9 очков.

Слон хорошо взаимодействует с пешками, опекает, помогает им достичь заветного поля превращения, иногда даже ценой собственной гибели (см. диаграмму 29). Перед решением задания спросите детей: «Кто сильней: ладья или слон с пешкой?» Они должны подсчитать так: ладья оценивается всегда в 5 очков, слон — в 3, а пешка — в 1 очко, получается 5 против 4 очков, значит, сильней ладья.

Но дана конкретная позиция, и наименьшим числом ходов (1—2)

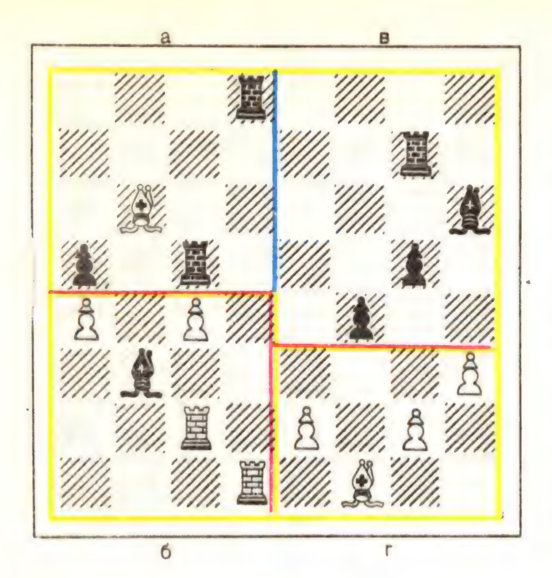


Диаграмма 30

за 5 минут следует доказать практически, кто в ней сильней. Очередь хода за белыми. Иногда можно давать дополнительное время, если в решении что-то сильно застопорится, вырабатывая тем самым настойчивость, упорство в достижении цели.

Ответ: нужно пойти слоном на поле d8, преграждая дорогу ладье. Если ладья побивает слона (прыгать ей через него не разрешается), то пешка спокойно забирает ладью и попадает на новое поле превращения — d8 (вместо планируемого c8). Здесь к месту окажется народная пословица: «Сам погибай, а товарища выручай!»

— Возможно ли на доске такое расположение белых: Сс2, Се6? (Решают без диаграммы.)

Ответ: возможно. Чернопольный слон белых погиб, но белая пешка прошла на 8-ю горизонталь и превратилась в слона. Поэтому мы видим на доске двух белопольных слонов.

В шахматах существует понятие «хороший» и «плохой» слон. В принципе так можно говорить о каждой фигуре, и даже о пешках, но этот сугубо шахматный термин пристал почему-то лишь к одной фигуре — слону.

Слон считается *«плохим»*, если собственные пешки занимают места на диагоналях, по которым он передвигается, мешают ему.

Признаки *«хорошего», сильного* слона:

— имеет возможность своевременно и часто помогать своим войскам и одновременно мешает делать то же самое слону (или другой фигуре и пешкам) противника;

— напал сразу на несколько пешек и фигур соперника и может их побить, если они не будут вовремя убраны из-под боя.

— Определите на диаграмме 30 *а, б, в, г,* какие слоны «хорошие», а какие «плохие».

Ответ: черный слон b3 (30 *б*) и белый слон b5 (30 *а*) хорошие, сильные, а белый f1 (30 *г*) и черный h5 (30 *в*) ограниченные, плохие.

Для закрепления полученных знаний с детьми проводится эстафета с пешками, ладьями и слонами на правильную и быструю их расстановку на исходную позицию, называя вслух поля, на которые они ставятся.

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Какие слоны никогда не столкнутся?

Ответ: никогда не могут столкнуться белопольный и чернопольный слоны, так как они передвигаются по полям и диагоналям того цвета, на котором они стояли в начальной позиции.

2. Какое количество полей может контролировать слон?

Ответ: каждый слон может контролировать 13 полей своего цвета, так как поля другого цвета ему не подвластны.

3. По скольким полям может перемещаться ладья?

Ответ: ладья ходит по всем 64 полям доски.

4. Почему слона называют легкой фигурой, а ладью тяжелой?

Ответ: слон контролирует половину доски, поэтому он слабее, легче ладьи. Это видно и по очкам — слон оценивается в 3 очка, а ладья в 5. По своей подвижности, проворству слоны опережают ладью, и, как правило, они выводятся раньше более неповоротливых и более ценных ладей в самое пекло шахматной схватки.

5. Как спастись от слона, если он напал на пешку или ладью?

Ответ: пойти пешкой вперед на поле другого цвета, чем то, по которому ходит слон, а также уйти с диагонали, «простреливаемой» слоном. А ладья, перемещаясь в любую сторону, легко уходит из-под удара. Мало того, уйдя из-под боя слона, ладья тут же может напасть на него этим же ходом.

Иногда дошколята спрашивают: «А может ли слон пройти в дамки, т. е. попасть на поле превращения и за это получить повышение в чине?» Хотя вопрос и задан «шашечным» языком, следует отвечать так: «В шахматной игре «дамок» не бывает, но если слон все же добрался до полей превращения (а побывать на 1-й и 8-й горизонталях и по нескольку раз за игру ему не составляет никакого труда), то ему не полагается за это «вознаграждение», отличие. Только пешке предоставляется такое высокое право. Это своеобразная награда за то, что она самая беззащитная, слабая, «малоценная», но смелая и бесстрашно идет только вперед, не делая назад ни шагу».

Задание на дом (выполняется с помощью родителей). Кто из великих русских писателей XIX в. считался «рыцарем слона» и почему он получил столь высокое и лестное прозвище?

Ответ: «рыцарем слона» французские шахматисты называли великого русского писателя Ивана Сергеевича Тургенева, который слыл сильным шахматистом и принимал деятельное участие в шахматной жизни Петербурга и Парижа. К игре мудрецов будущий писатель пристрастился с ранних лет. За 64-клеточной доской неоднократно встречался с гениальным русским писателем Л. Н. Толстым. Именем И. С. Тургенева, как большого ценителя шахматного искусства, на родине великого мастера художественного слова в г. Орле назван городской шахматный клуб.


a
b
c
d
e
f
8
7
ФЕРЗЬ
C
D
E
F

8-е занятие: «МОГУЧАЯ ФИГУРА»

(продолжение сказки)

...— А сейчас чей черед выступать? — поинтересовалась Аленка.

— Мой,— вдруг забеспокоился Ферзь и поспешил занять свое постоянное место.

— Однако, любопытно,— подумал Алеша,— как будет совершать передвижения Ферзь? Наверное, необычно. Ведь он главный помощник Короля, второе лицо в шахматном царстве.

Малыши устроились поудобнее и приготовились наблюдать за действиями Ферзя.

И вот Ферзь начал вышагивать по залу. Вначале он сделал крохотный шажок по прямой, наступив на соседнюю клеточку, потом шагнул сразу через две. Немного поразмыслив, вернулся на исходное место и вдруг совершил такой гигантский ход-прыжок, что сразу очутился в противоположном конце зала.

Дети, затаив дыхание, следили за необычными передвижениями Ферзя. Алеше вдруг почудилось, что они напоминают ходы уже знакомой фигуры. Только вот какой? Алеша стал мучительно припоминать и вдруг радостно выпалил:

— А ведь передвигается точь-в-точь, как Ладья. Как же я сразу не сообразил!

— Верно, мой друг,— похвалил его за наблюдательность и догадливость Король,— только очень прошу вас: по-прежнему не спускайте глаз с Ферзя.

— Почему он так усиленно предупреждает? — подумала Аленка.— Ведь и так ясно, как перемещается помощник Короля.

Но она, как и брат, все же последовала совету Короля и продолжала неотрывно следить за Ферзем. И вдруг ей показалось... Да нет, вовсе не почудилось. На самом деле Ферзь уже перемещался по паркетной шахматной доске совсем не по-ладейному. Теперь он двигался наискосок.

— Да он же зашагал, как Слон! — обрадованно воскликнула Аленка.

— Совершенно правильно, Алена Слоникова,— подтвердил владыка Страны Шахматных Чудес.

— Что правильно? — не поняла Аленка.

— Дело в том, что Ферзь может ходить и как Ладья, и как Слон,— объяснил Король.

— Вот это лихо! — восхитился Алеша.— А прыгать как Конь он может?

— Нет, на это он не способен. Да и зачем ему? Ферзь и так самая

могучая и сильная фигура в моем войске. А теперь, как всегда, загадка: «Кто движется, как Слон и Ладья, а кому этого делать нельзя?»

Первой вызвалась отвечать Аленка:

— Это, конечно, Ферзь. Он может двигаться, если захочет, как Ладья, а при желании — и как Слон.

Алеша бойко добавил:

— Пешке, Коню, Королю так двигаться нельзя.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Больше всего неправильных названий выпало на долю ферзя. Стоит задать вопрос: «Какая самая могучая и сильная фигура в шахматах?», как наряду с правильными ответами (даже после прочтения сказки) можно услышать: «Королева, дама, царица, принцесса». Надо тактично искоренять эти названия из детского лексикона.

Для закрепления знаний о ферзе, задайте детям ряд вопросов.

— В чем заключается сила ферзя?

— Он может передвигаться, как две фигуры сразу: ладья и слон.

— Как перемещается ладья?

— Ладья ходит по прямым линиям: прямо, в обе стороны, назад и вперед, т. е. по вертикалям и горизонталям, на одно поле и на много.

— Во сколько очков оценивается ладья?

— Ладья оценивается в 5 очков. По силе равна пяти пешкам, или слону и двум пешкам.

— А как ходит слон?

— Слон шагает наискосок. Вперед и назад на одно и несколько полей по белопольным и чернопольным диагоналям. Каждый слон ходит только по полям (линиям) того цвета, где он стоял на исходной позиции, до начала игры. Отсюда их «шахматные прозвища» — белопольные (два слона — один черный, один белый: Cc8 и Cf1) и чернопольные (по одному из каждого войска: Cc1 и Cf8). Слон оценивается в 3 очка, он сильнее пешки в 3 раза.

— По каким линиям предпочитает ходить слон, а по каким не может?

— Он любит шагать только по диагональным линиям, не может по горизонтальным и вертикальным линиям.

— Во сколько оценивается ферзь, если ладья в 5, а слон в 3 очка?

Подсчитав про себя, дети обычно отвечают, что в 8 очков. Воспитатель без всяких доказательств (или со ссылкой на правила, и все) поясняет, что в 9 очков, так как он один соединяет в себе свойства сразу двух фигур: ладьи и слона.

С незапамятных времен среди шахматистов бытует поговорка: «Ферзь любит свой цвет!» Это означает, что до начала игры он располагается на поле своего цвета. Малыши могут задать вопрос: «Можно сказать, как о слоне — «белопольный ферзь», «чернопольный ферзь»?» Объясните, что в шахматной терминологии такого названия не существует. Слоны ходят по полям своего цвета (поэтому их так и нарекли), а ферзь может перемещаться и по полям другого цвета, а точнее, как ладья.

Поля первоначальной стоянки ферзя будут таковы: белый d1, черный d8. При записи ферзь обо-

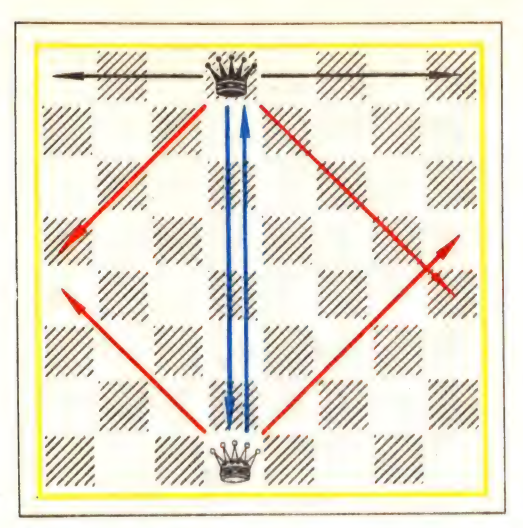


Диаграмма 31

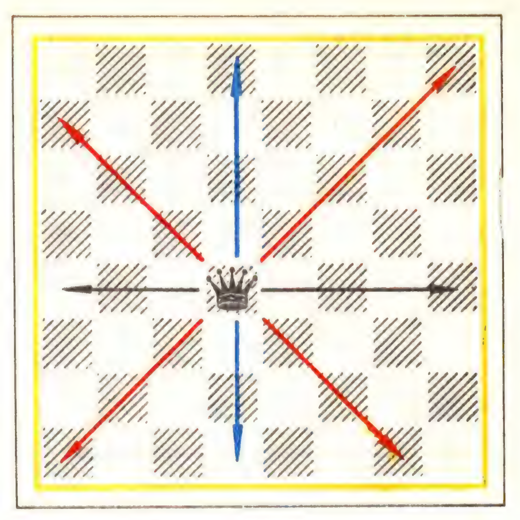


Диаграмма 32

значается большой буквой «Ф».

— Поставьте ферзей на «свои» места,— обращается воспитатель к детям,— и ответьте мне на такой вопрос: «На сколько разных сторон может пойти ферзь со своего первоначального места?» Хорошо опять организовать соревнования. Они повышают эмоциональность занятий, способствуют более глубокому и прочному усвоению знаний, лучшему запоминанию, воспитывают коллективизм.

— Ферзь с первоначальной позиции может пойти на пять разных сторон: на одно и много полей по диагональным, вертикальным и горизонтальным линиям, если открыты пути-дороги (не заняты пешками и фигурами своими и противника). (См. диаграмму 31.)

— Подумайте, куда нужно поставить ферзя, чтобы он держал под своим контролем наибольшее число полей доски. (См. диаграмму 32.)

— Это место в центре доски — любое из четырех полей: d4, d5, e4, e5. Здесь ферзь имеет восемь разных дорог и держит под при-целом двадцать семь полей. Таким большим влиянием не пользуется ни одна другая фигура.

Находясь в центре доски, ферзь, как и ладья и слон, становится намного активней, приобретает большой простор для своих действий, необходимых перемещений. Ферзя очень трудно поймать и уничтожить. Сам же он благодаря своей ловкости, подвижности и большой силе легко расправляется с другими фигурами противника. Не случайно ферзь оценивается так высоко, дороже всех других фигур. Вспоминая вместе с детьми, как ходит ферзь, не забудьте объяснить, что помощник короля берет пешки и фигуры противника так же, как и ходит.

В игре его можно обменять на две ладьи; на ладью, слона и пешку; на ладью и четыре пешки; на двух слонов и три пешки; на двух слонов и одного коня; на двух коней и три пешки; на двух коней и одного слона; на одного коня и шесть пешек; на одного слона и шесть пешек; на ладью, коня и пешку.

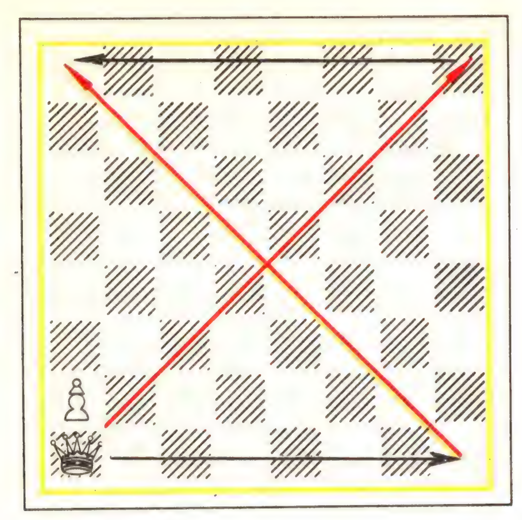


Диаграмма 33

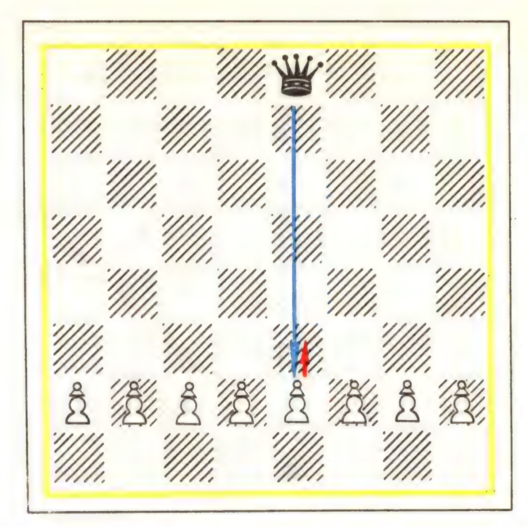


Диаграмма 34

Если черная пешка достигнет 1-й, а белая 8-й горизонтали противника, она может превратиться в любую фигуру, кроме короля (дети знают об этом из сказки). Но игроки обычно предпочитают превратить пешку в ферзя, как самую могучую фигуру, и это абсолютно правильное решение.

Напомните, что во время игры не следует слишком рано выводить ферзя с исходной позиции, чтобы не потерять его, как наиболее ценную фигуру.

С появлением на доске ферзя дети играют до 20 очков. Проходная пешка оценивается уже не очками, берется какая-нибудь фигура, которая вступает в сражение, а пешка снимается с доски совсем (ферзь или любая другая фигура ставится на то поле, до которого дошла пешка).

З а д а н и е 1 (см. диаграмму 33).

— За какое количество (самое минимальное) ходов ферзь попадет на поле а8? За один ход нельзя: впереди мешает своя пешка, а прыгать через нее ферзю не разрешается по правилам.

Приучайте решать задания, уже не прикасаясь руками к фигурам и пешкам. Чтобы стимулировать это, начисляйте игроку (команде) вдвое больше очков, чем за решение с передвижением фигур и пешек руками. Чтобы отучить от поспешных ходов, опрометчивого решения, рекомендуется снимать очко с игрока (команды). В результате дети будут более взвешенно относиться к каждому ходу, чтобы не подвести свою команду.

О т в е т: *1-й вариант.* Ферзь перемещается на поле h1 и по диагонали h1— а8 вторым ходом может попасть на искомое поле — а8. *2-й вариант.* Ферзь по диагонали a1— h8 первым ходом идет на поле h8, второй ход делает по 8-й горизонтали до нужного поля а8.

Решение в два хода и есть самое минимальное. Той команде, которой удастся выполнить задание ка-

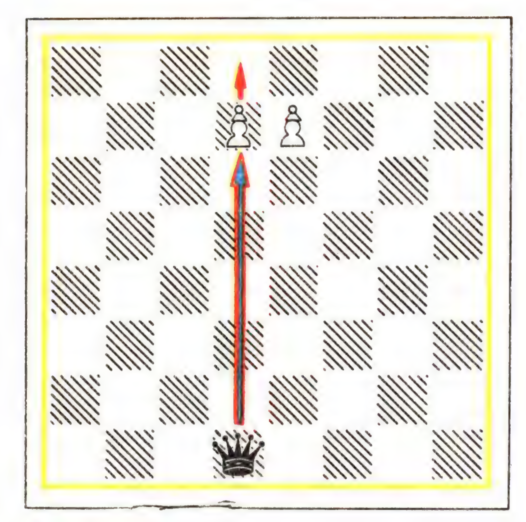


Диаграмма 35

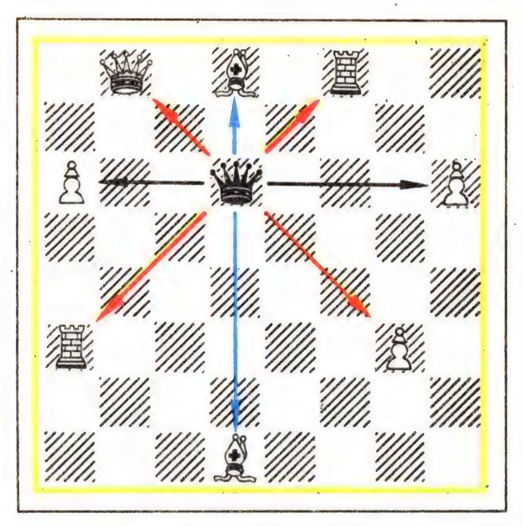


Диаграмма 36

ким-то из двух способов, следует непременно добавить поощрительные очки.

Если все восемь белых пешек пройдут до 8-й горизонтали (или черные до 1-й), то можно поставить восемь новых ферзей. Теоретически на шахматной доске могут находиться и принимать участие в игре девять ферзей одного цвета. Но за всю историю шахмат такого еще не случалось, так как многие пехотинцы, как самые слабые и беззащитные, погибают намного раньше, чем они сумеют превратиться в сильную и могучую фигуру. Превращаясь в ферзя или любую другую фигуру, пешка как бы обретает новую жизнь.

Сколько из восьми белых пешек достигнет 1-й горизонтали? (См. диаграмму 34.)

Как правило, ферзь легко расправляется и с фигурами (ладьей, двумя слонами, двумя конями), и с несколькими пешками, но иногда встречаются случаи, когда он пасует всего лишь перед двумя пехотинцами.

З а д а н и е 2 (см. диаграмму 35).

— Взгляните на позицию. В чем преимущество пешек перед ферзем? Какие это пешки?

О т в е т: при своем ходе пешки очень просто побеждают ферзя. Любая из них делает один шаг вперед и становится ферзем, защищая вторую и тоже беспрепятственно проводя ее в ферзи. А получилось это потому, что пешки «связаны» между собой, защищают одна другую. Но самое главное в том, что они проходные, т. е. до превращения в фигуру им остался всего-навсего один-единственный шаг. Вот почему пешки пересиливают ферзя.

Существенное значение имеет и то, кто первым делает ход. Если бы первым начинал ферзь, пешкам пришлось бы «сложить оружие», они поочередно погибли бы теперь уже в неравном бою.

З а д а н и е 3 (см. диаграмму 36).

— На какое поле нужно поставить черного ферзя, чтобы он мог

своим ходом уничтожить любую из восьми фигур противника? Попросите показать, как это делается (угадавшему дается максимальное количество очков).

Ответ: ферзя нужно поставить на поле d6, и тогда все белые фигуры окажутся под его контролем.

Почаще задавайте такие вопросы, как: для чего пошел фигурой туда, а не сюда?

— Чтобы открыть ход слону c1 или ферзю, ладье a1, а также напасть на фигуру или пешку противника (указать конкретно на какую).

— Защитить свою пешку.

— Помешать продвижению чужой пешки.

— Сдвоить пешки противника.

— Убрать из-под боя свою фигуру.

— Защитить ферзем пешку, помочь ей пройти до поля превращения.

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Правильное название этой фигуры — ферзь. Какие встречаются неправильные названия?

Ответ: встречаются такие неправильные, не шахматные названия ферзя, как царица, королева, принцесса, дама. Их нельзя произносить.

2. Назовите по-шахматному адрес дома, где «живет» ферзь.

Ответ: Страна Шахматных Чудес, Волшебная Доска, улица 1-я и 8-я Горизонтальная, дом d1 (белый) и d8 (черный).

3. Сколько полей вместе контролируют ладья и слон и сколько один ферзь?

Ответ: ладья контролирует четырнадцать полей, слон — тринадцать, вместе двадцать семь полей. Ферзь один контролирует двадцать семь полей. В этом тоже заключается его сила.

4. Сколько направлений контролирует ферзь, находясь в центре? На какое количество фигур и пешек он может одновременно напасть и сколько сразу побить?

Ответ: располагаясь в центре доски, ферзь контролирует восемь разных направлений (вертикальных, горизонтальных и диагональных). Напасть и побить он может восемь фигур и пешек (за один раз он может взять лишь одну фигуру или пешку).

5. Как взаимодействует ферзь с пешками и фигурами?

Ответ: ферзь — очень надежный товарищ. Он может поддержать сразу несколько своих фигур и пешек (до 8 шт.), защитить их, обезопасить, спасти (см. диаграмму 37).

6. Как спастись от ферзя, где укрыться, куда уйти, за кого спрятаться?

Ответ: вообще-то, от ферзя трудно защититься. Но все же можно уйти из-под его удара вперед, назад, в сторону, защитить фигуру или пешку, находящуюся под боем, другой фигурой или пешкой, отогнать двумя «связанными» фигурами, т. е. такими, которые поддерживают, защищают друга, разменяться ферзями, если это выгодно защищающейся, слабейшей стороне, и т. д.

7. Почему ферзь, как правило, не вступает рано в игру, ведь он самая дальнобойная фигура?

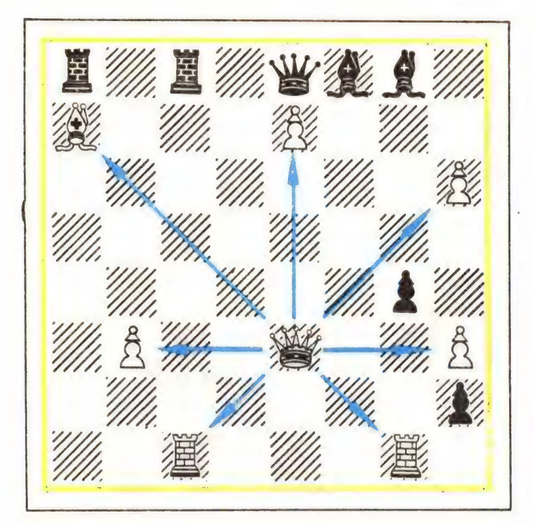



Диаграмма 37

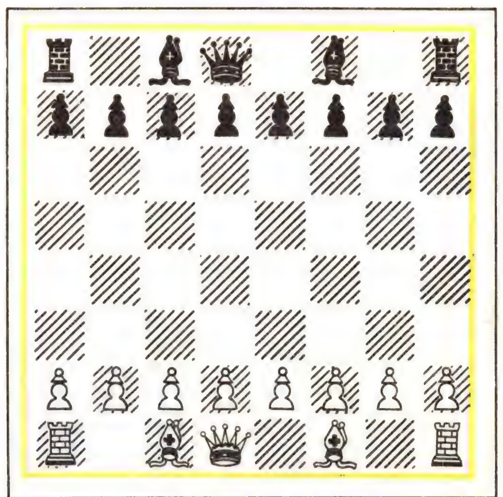


Диаграмма 38

Ответ: это самая сильная и ценная фигура. За ней тотчас станут охотиться, чтобы скорей уничтожить и тем самым ослабить соперника.

Расставьте все пешки и фигуры, как показано на диаграмме 38, и предложите детям сыграть. Побеждает игрок (или команда), который быстрей наберет 25 очков. Пока не изучили короля, дети играют до определенного количества очков, величина которых непостоянна. Если подобрались сильные игроки, то воспитатель разрешает им играть до 30 очков. Для тех, кто играет еще слабо, уровень набранных очков может быть понижен до 22. Это относится и к командным встречам. Индивидуальный подход на занятиях — непременное условие в обучении малышей.


e
f
g
8
7
6
КОНЬ

9-е занятие: «ПРЫГ, СКОК И ВБОК»

(продолжение сказки)

— Не пора ли нам провести эстафету, кто быстрее и правильнее расставит все фигуры и пешки? — обратился Король к юным шахматистам при очередной встрече.— Поставьте на стол гигантскую доску, фигуры заберите себе. Отсчитайте до доски по 10 шагов и прочертите черту. Фигуры поставьте рядом на полу. Как только я назову поле, вы должны выбрать и поставить ту пешку или фигуру, которая должна на нем находиться. За безошибочное и быстрое выполнение каждого задания победитель получает 2 очка, проигравший 1 очко.

Дети очень старались и набрали одинаковое количество очков. Второй раз играли несколько по-иному. Король произносил «Пешки», а малыши ставили их и называли вслух поля. «Ладьи» — и дети, отыскав место первоначального их расположения, также были обязаны назвать нужное поле на шахматном языке: a1, a8 и т. д. И опять действия детей отличались слаженностью, сноровкой, хорошим знанием шахматных нот и доски. Победителя не удалось выявить и на этот раз. Король был явно доволен своими юными учениками.

...После проведенных соревнований свое искусство показывали Кони: два Белых и два Черных. Не в пример Ферзям Кони оказались очень резвыми, неутомимыми. Они так отчаянно прыгали, что Аленка и Леша едва успевали за ними следить, и договорились между собой — сестра следит за Белыми Конями, а Алеша за Черными. Но даже когда Кони замедляли свой бег, малыши все равно с трудом понимали их ходы. Они скакали не прямо, как Ладья и Ферзь, и не наискосок, как Слоны и Ферзи, а какими-то странными, замысловатыми зигзагами, будто выписывали в разные стороны букву «Г». Прыжок на два поля вперед, затем резкий поворот на одно поле вправо или влево. Причем иногда они перескакивали друг через друга.

— Они что, могут перепрыгивать только друг через друга? — поинтересовалась Аленка.

— Нет, что вы, ребята, Кони легко и свободно перескакивают через все фигуры: и свои, и неприятельские,— объяснил Король,— и кроме скакунов на такие лихие прыжки не способен никто.

Едва Леша и Аленка с помощью Короля разобрались, как ходят Кони, как они остановились и, потряхивая гривой, запели свою незамысловатую, шутливую песенку:

Прыгнет Конь. Подковы — звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так и сяк.

Получается — зигзаг!
И повадки
У лошадки
Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И — скакнет из-за спины.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Предложите детям вспомнить, как называется фигура, с которой они только что познакомились.

— Коняшка, лошадь, конница.

— Много названий вы вспомнили, но у фигуры может быть только одно, шахматное название — конь, остальные неверные, не шахматные.

— Сосчитайте, сколько всего коней.

— Всего четыре: два белых у одной армии и два черных у другой.

— Назовите поля, на которых размещаются кони в первоначальном положении. (См. диаграмму 39.)

— До начала сражения белые кони располагаются на полях b1 и g1, черные на b8 и g8.

Конь, как и слон, считается «легкой» фигурой. Оценивается в 3 очка, т. е. по силе равен трем пешкам или слону. Значит, коня можно поменять на слона, а ладью на коня и две пешки, ферзя на двух коней и слона, или на двух коней и три пешки, или на двух слонов и одного коня, или на ладью, одну пешку и коня. Это выгодные (равные) варианты размена, где обязательно участвует конь.

Хотя в сказке и говорилось, как ходит конь, наверняка многие дети еще не вполне ясно представляют себе это и уж, конечно, не видят всех возможных вариантов его ходов. И неудивительно — ход коня наиболее сложен для усвоения и понимания, поэтому он и изучается

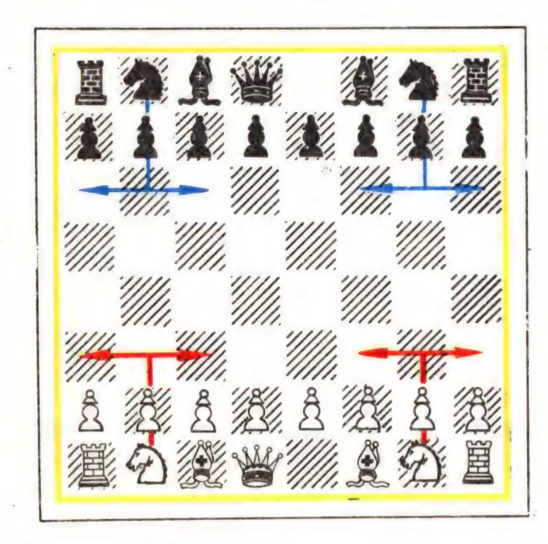


Диаграмма 39

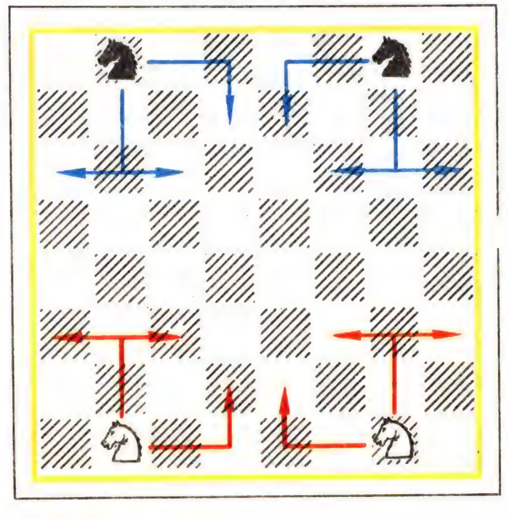


Диаграмма 40

у нас чуть позже, чем это принято в популярной шахматной литературе. Ход коня следует показать несколько раз на демонстрационной доске, дать побольше упражнений-заданий на ход коня в различных сочетаниях и положениях.

Конь может совершить «прыжок» по вертикали (по прямой) на два поля, затем сделать шаг на одно поле вправо или влево (по горизонтали). Или «скачок» по вертикали на одно поле с последующим поворотом под прямым углом по горизонтали на два поля (вправо или влево). Во всех случаях на свободные от фигур и пешек поля.

Можно дать и такое объяснение хода коня: «Через два поля по прямой линии и на одно поле (тоже по прямой) в сторону: прыг, скок и вбок (прыг — 1-е поле, скок — 2-е поле, вбок — на 3-е поле).

Изобразите ход коня на шахматной доске графически (см. диаграмму 40).

Существует правило, которое поможет лучше запомнить ход коня: если конь стоял на белом поле, то после правильного хода он непременно встанет на черное поле. И наоборот, с черного поля конь должен переместиться только на белое.

И еще одно правило, облегчающее запоминание хода коня: он всегда совершает только 3 шага, ни больше, ни меньше, и встает на свободные от своих фигур поля. Если же на клетке расположилась фигура или пешка противника, если ему это выгодно, он может побить их, а сам встать на это поле.

Наверняка поможет ребятам лучше запомнить особенности хода коня и такая задача-упражнение: со своей исходной позиции, где конь размещается до начала игры, он имеет возможность пойти на три разные стороны при одном непременном условии, что на доске нет никаких пешек и фигур. Пусть дети покажут эти поля и назовут вслух. А на сколько разных полей-сторон может переместиться конь, если его поставить на середину доски: e4, e5, d4, d5?

Малышам необязательно называть и показывать все восемь разных полей. Значительно важней то, что эта небольшая задача приучает мыслить по-шахматному.

Первое время детям разрешается показывать ход коня, последовательно передвигая его на каждую клеточку, квадратик, поле. И только потом, когда они твердо усвоят перемещение коня, можно разрешить им ставить его сразу на конечную «стоянку». Это делается для того, чтобы ребята запоминали ходы не механически, а осмысленно.

Объясните детям, что конь берет, уничтожает фигуры и пешки противника не по пути движения, не во время прыжка, а на конечной «остановке».

Напомните, что конь очень под-

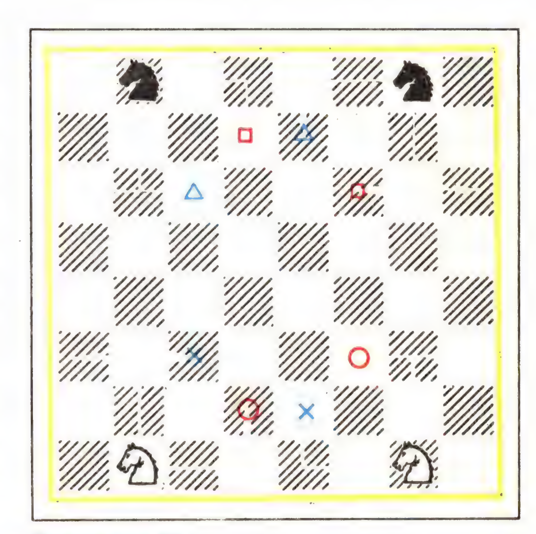


Диаграмма 41

вижная, коварная фигура. Его стремительные, неожиданные, лихие ходы-наскоки весьма опасны для противника. Конь обозначается большой буквой «К». Вот как будет выглядеть запись первоначальной позиции расположения четырех коней: Кb1 и Кg1 — белые, Кb8 и Кg8 — черные.

Для закрепления материала предложите несколько заданий.

1. На исходных позициях стоят четыре коня. Два белых: b1 и g1 и два черных: b8 и g8. За сколько ходов они поменяются местами (ходы делаются поочередно)? (См. диаграмму 41.)

Ответ: кони одного цвета поменяются местами за 3 хода.

2. Белый конь находится на a1, черный — на a8. Как быстро они смогут достичь противоположного угла доски — полей h1 и h8?

Ответ: им надо затратить на это самое меньшее 6 ходов (варианты решения представлены на диаграмме 42).

3. Дана позиция (см. диаграмму 43). Черный конь может побить любую из восьми белых пешек. Какие пешки он может взять, а сам при этом не пострадать, остаться живым и невредимым?

Ответ: конь может взять безнаказанно четыре пешки: c2, e2, b5 и f5, так как они не защищены своими пешками. Взятие остальных четырех пешек приведет к потере коня.

4. Белый конь расположен на поле e5. (Упражнение решается без диаграммы.) Сколько полей и какого цвета он одновременно контролирует со своего места? Почему?

Ответ: белый конь e5 может поочередно пойти на восемь разных сторон, как и ферзь, но со значительной разницей. Ферзь держит под своим обстрелом одновременно двадцать семь полей, почти половину доски, а конь только восемь полей — это те поля, на которые он ходит. И это для него много, потому что он находится в центре, а не на краю доски. Конь «простреливает» только поля белого цвета, потому что сам находится на черном поле

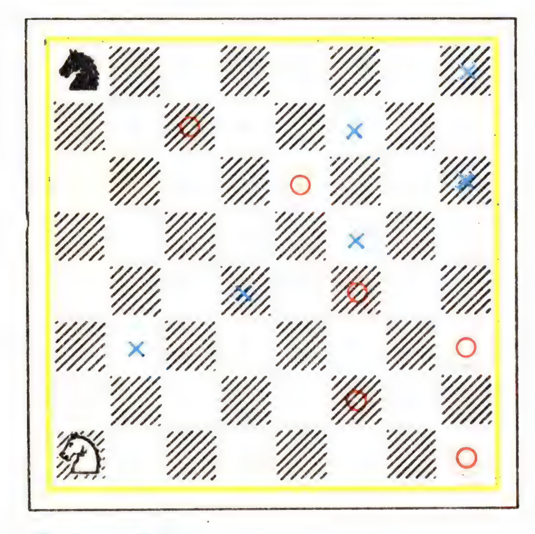


Диаграмма 42

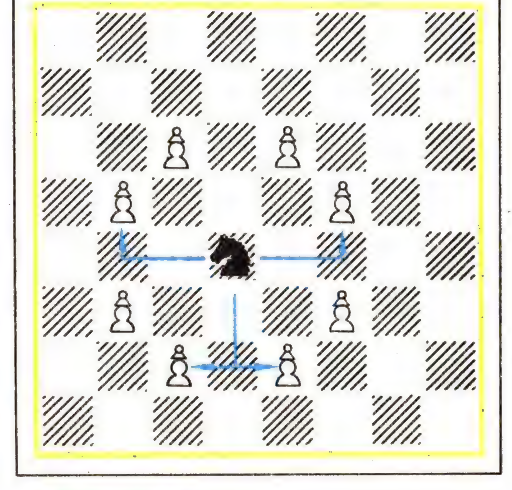


Диаграмма 43

e5: согласно правилам, он и перемещается на поля другого цвета.

5. Белый конь расположен на поле g1. Черные (пешка и фигуры): h3 (пешка), g5 (1-й конь), f7 (1-й слон), e5 (ладья), d7 (2-й конь), c5 (2-й слон), b3 (ладья), a1 (ферзь). Очередь хода все время за белым конем. За сколько ходов и в каком порядке белый конь побьет пешку и все фигуры противника, побывав при этом на всех восьми вертикалях по одному разу? (См. диаграмму 44.)

Ответ: при правильных ходах конь затратит на взятие пешки и семи фигур 8 ходов.

Сначала берется пешка на h3, затем конь на g5 и т. д. За столько же ходов он побывает на всех восьми вертикалях по одному разу.

6. На диаграмме 45 дана следующая позиция. Конь при первом своем ходе может побить любую фигуру или пешку. Но в данном случае задача несколько сложнее: конь после взятия фигуры или пешки не должен остаться под боем, тогда он считается победителем этого неравного поединка. Итак, очередь за черным конем. Отыщите единственно верное решение. Игроку (команде) дается по 3 попытки. Правильный, аргументированный ответ приносит 5 очков, если со второй попытки — 3 очка, с третьей — 1 очко. Решайте, не передвигая фигур, глядя на доску или диаграмму (надпись внизу диаграммы закрывается).

Время ограничивается 10 минутами. Если не будет найдено решение за этот отрезок времени, дается дополнительное время, но количество очков сбавляется, соответственно до 3, 2 и 1.

Ответ: конь берет ферзя, потому что он единственная ничем не защищенная фигура, хотя сам защищает три свои фигуры и одну пешку.

7. Поставьте черного коня на поле a8, а белого коня на поле d5. Такое расположение наглядно показывает, как белый конь, выбрав удачное место, не выпускает соперника из угла, перекрывая поля b6 и c7 (см. диаграмму 46 *а*).

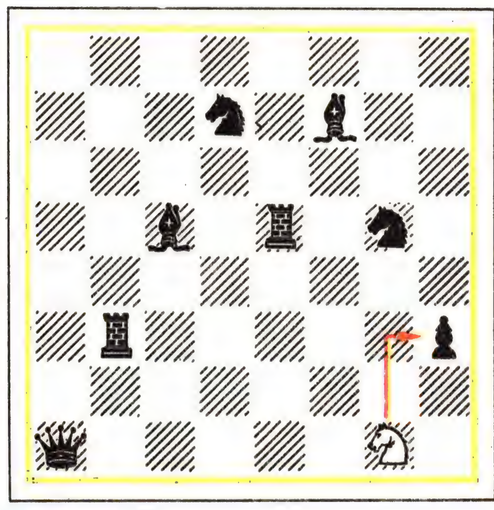




Диаграмма 44

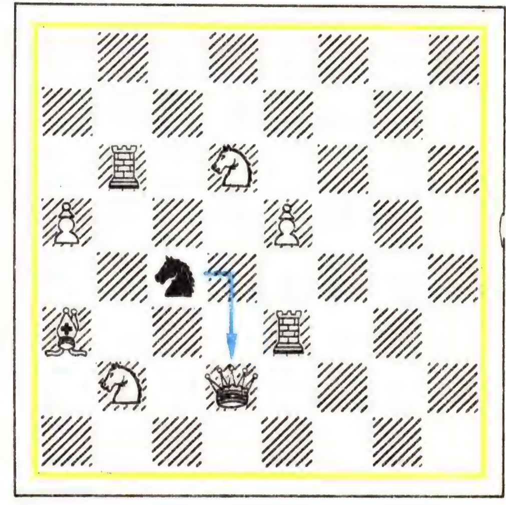


Диаграмма 45

— А теперь переставьте коня в другой угол — на поле h8. Куда нужно поставить белую ладью, чтобы не выпустить его из угла? (См. диаграмму 46 *б*.)

Ответ: белую ладью следует поставить на f6 или g7. С обоих полей она контролирует два возможных выхода коня из убежища: g6, f7.

8. Куда надо поставить черные пешки, чтобы белый конь на поле a1 не смог выскочить на «волю» при его первом ходе?

Ответ: для его блокировки достаточно двух черных пешек, которые расположатся на полях c4 и d3, надежно контролируя выходные ворота коня из «неволи» — b3 и c2. Вместо пешки c4 можно также поставить пешку и на поле a4 (см. диаграмму 46 *в*).

9. Как черный слон может перекрыть все пути-дороги белому коню, находящемуся на поле h1? (См. диаграмму 46 *г*.)

Ответ: чтобы поймать (не выпустить) белого коня, черный слон перекрывает поля отступления f2 и g3. Для этого он должен занять свой «наблюдательный пункт» или на поле e1, или на поле h4.

Конь неплохо взаимодействует со своими пешками и фигурами. Вот один из эпизодов поддержки конем своей проходной пешки, которая уже продвинулась до поля g2.

Белая ладья на поле e1 ждет не дождется, когда пешка ступит на 1-ю горизонталь, чтобы тотчас уничтожить ее, не дать возможности превратиться в ферзя и одержать победу. У пехотинца, уже примеряющего «мундир» с генеральскими погонами, единственная надежда на своего неутомимого коня, занимающего поле g3 (см. диаграмму 47 *б*). Первый ход за черными. Есть ли у пехотинца надежда на повышение в звании? Если есть, то как сделать, чтобы черная пешка стала ферзем?

Ответ: допустим, конь пошел на поле e2. Как играть ладье? Если взять коня, то пешка пройдет в ферзи. Ставить ладью перед пешкой нельзя: конь возьмет ее задаром.

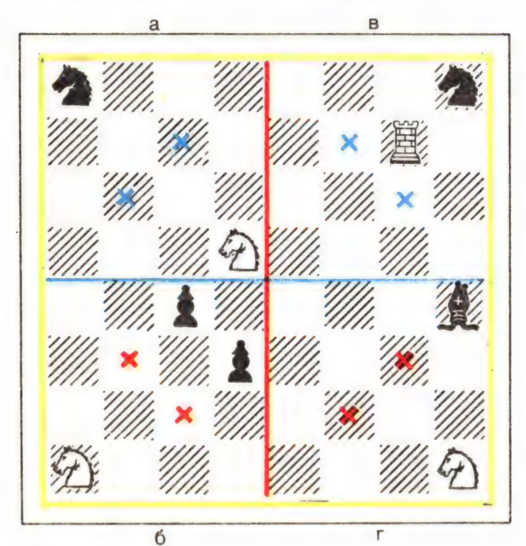


Диаграмма 46

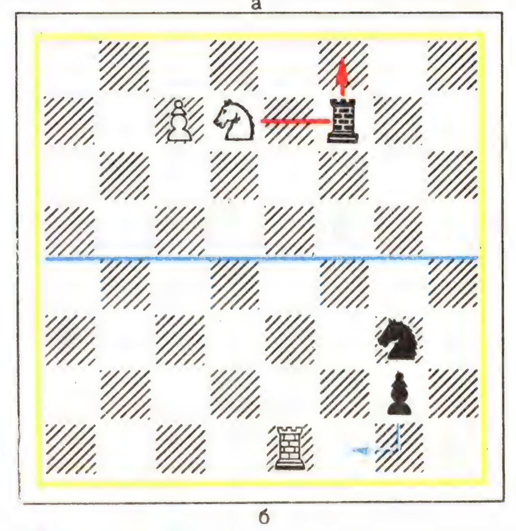


Диаграмма 47

Тогда ладье можно отойти по горизонтали на поля a1, b1 и d1 (на c1 нельзя — попадает под бой коня), и конь вынужден будет вернуться на свое место «не солоно хлебавши». Значит, этот путь не совсем верен.

Теперь попробуем так: конь идет на поле f1, преграждая дорогу ладье. Если ладья берет коня, то пешка ее уничтожает, если же она нападет на пешку, продвинувшись на поле e2, то пешка ускользнет из-под боя ладьи и станет ферзем, да в придачу и конь останется жив-здоров.

1-ю позицию решите самостоятельно. Кто выиграет? (См. диаграмму 47 *а*.)

Проведите с детьми эстафету на быструю и правильную расстановку фигур, подключив и новую фигуру — коня. Пусть ребята вслух называют те места (поля), где располагаются кони. Предложите сыграть всеми фигурами до 30 набранных очков.

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Между какими фигурами на доске стоит конь?

О т в е т: конь стоит между ладьей и слоном на полях b1, g1, b8, g8.

2. Чем конь отличается от всех остальных фигур?

О т в е т: существуют два основных отличия: а) конь ходит по-особенному, его ходы напоминают букву «Г»,по-разному повернутую; б) конь перескакивает как через чужие фигуры и пешки, так и через свои.

3. Как конь уничтожает фигуры и пешки неприятеля? Может ли, перескочив через фигуру или пешку соперника, тут же забрать ее? Разрешается ли ему брать ее по пути до прихода на новое поле?

О т в е т: по правилам коню разрешается перескакивать через фигуры, но тут же брать их нельзя, не волен он уничтожать их и по пути движения, разрешается только бить на конечном поле.

4. Чем еще отличается конь от других фигур?

О т в е т: конь — единственная фигура, которая, начав путь с белого поля, может перейти только на темное, а начав путь с темного поля, всегда встает на белое. Получается это потому, что конь ходит на три поля. Допустим, вначале он стоит на темном — первая клеточка окажется светлой, вторая темной, третья, конечная — светлой. Если он пойдет с белого поля, все будет наоборот.

5. Почему слон и конь называются легкими фигурами, а ладья и ферзь тяжелыми фигурами?

О т в е т: слон, а особенно конь очень подвижные и малоценные фигуры, поэтому в бой чаще всего они вступают первыми, расчищая путь более ценным фигурам. Прежде всего это относится к ферзю и ладье, которым непременно требуются свободные вертикали и горизонтали, открытые поля и целые линии для лучшего маневрирования по ним.

6. Слон и конь примерно равны по силе, почему же тогда слон контролирует в центре доски тринадцать полей, а конь только восемь?

О т в е т: у каждой из этих фигур есть свои сильные и слабые стороны, что и уравновешивает их по общей силе: а) конь становится чуть сильнее слона, если на доске

большое скопление фигур, а слон, наоборот, чуть сильнее коня, когда на доске просторно, мало фигур; б) слон более дальнобойный: он может пойти сразу на семь полей за один ход, а конь только на три поля; в) зато в центре конь может контролировать восемь разных сторон, а слон только четыре стороны; г) слон продвигается прямолинейно, ходит несколько однобоко, только по полям своего цвета, и даже слабосильная пешка, перескочив на поля другого цвета, легко спасается от слона. Неутомимый, резвый конь не отличается такой однобокостью в ходах и частенько застает противника врасплох, ходы его отличаются большей неожиданностью, и сто́ит фигуре, пешке притупить бдительность, хотя бы на минуту зазеваться, как тут же наступает возмездие со стороны ретивого, коварного, лихого коня.

Заполни анкету на шахматную фигуру КОНЬ ***(устно)***

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Как зовут	Шахматный Конь
2	Где родился	В лучезарной стране — Индии
3	Сколько лет	Около полутора тысяч лет
4	Прозвища, клички, неупотребительные в шахматной игре	Коняшка, лошадь, конница
5	Основной род занятий	Шахматная игра
6	Краткая запись в метриках	Большая буква «К»
7	Способ передвижения по шахматной доске	Ходы, напоминающие букву «Г», всегда на три поля-клетки
8	На сколько разных полей ходит со своего первоначального места, когда все фигуры и пешки стоят на исходной позиции	Только на два поля
9	На сколько разных сторон самое большее может перемещаться	На восемь разных сторон
10	Постоянное местожительство до начала игры	Поля b1 и b8, g1 и g8
11	Во сколько очков оценивается до начала игры	В 3 очка (три пешки)
12	Как называется по силе и подвижности на доске	Легкая фигура
13	На кого можно поменять в игре (совершить равный обмен), чтобы не обидеть себя	На три пешки, или на коня, или на слона противника
14	Как бьет фигуры и уничтожает пешки противника	Так же, как и ходит: на конечной «остановке»
15	Может ли побить пешку или фигуру противника по пути движения	Нет

Продолжение

№ п/п	Вопрос	Ответ
16	По каким линиям никогда не ходит	По диагональным
17	Особые приметы	Прыгает через свои и чужие фигуры
18	К чему «питает особое пристрастие»	Любит позабавиться, делая «вилку» с 2, а то и 4 зубцами
19	Особенности в поведении в центре доски	Может напасть сразу на восемь фигур и пешек противника
20	Какого цвета поле покидает при своем ходе и на поле какого цвета попадает	Если стоял на черном поле, то обязательно встанет на поле белого цвета, и наоборот


c
d
e
ПЕШКА
ЛАДЬЯ
ПЕШКА
КОРОЛЬ
СЛОН
КОРОЛЬ
ПЕШК
ПЕШКА
КОНЬ

10-е занятие: «И КОРОЛЬ ЖАЖДЕТ БОЯ»

(продолжение сказки)

— Вот Вы сказали нам, что Ферзь — «самая могучая, сильная фигура в моем войске,— обратился Алеша к Королю.— А как же Вы?

— Я самая главная фигура! — рассеял их сомнения шахматный властелин.

— Как это понимать? — удивились дети.

— Ферзь хотя и сильнейшая фигура, но без него игра может продолжаться. А вот без меня ни в коем случае! — с достоинством пояснил Король.— Теперь вы, надеюсь, четко уловили главную разницу между мной и моим помощником?

— Понятно,— ответили дети.

— Ну а чем я еще отличаюсь от Ферзя, вы сейчас поймете без особого труда.

Как раз в это время Ферзь закончил свое выступление и сел рядом с Лешей и Аленкой. Тут на середину зала вышел придворный трубач. Он трижды протрубил в рог и объявил: «Сейчас свое непревзойденное искусство ходьбы продемонстрирует его Королевское Величество». Все дружно захлопали в ладоши. Король поднялся с трона, скинул королевскую мантию (легкую накидку), чтобы не стесняла движения, и величественной походкой направился на свое постоянное место. Все затаили дыхание.

Под звуки торжественной музыки владыка Страны Шахматных Чудес сделал первый ход.

— Его Величество шагнули вперед,— зашептали придворные.

Король сделал новый ход: шагнул вправо, а затем назад. Так он и маршировал: то в одну, то в другую сторону. А затем шагнул влево. Придворные каждый раз бурно и с нескрываемым восхищением выражали восторг.

Наблюдая за передвижениями Короля, дети подметили такую особенность: шахматный властелин, как и его главный помощник, перемещался и по прямой, и наискосок. Но в отличие от Ферзя дальше соседних клеток-полей не ходил. Аленке это показалось несколько странным, и она поинтересовалась у Ферзя:

— Разве Король не отваживается пересечь весь зал, как Вы?

— К сожалению, его движения сковывают правила,— ответил Ферзь.

— Почему так? — не удержался от вопроса и Леша.— Ведь он главнокомандующий.

— Ему положено руководить сражением, а не драться, как простому пехотинцу. Король должен находиться в самом безопасном месте под надежной охраной своих телохранителей.

— Да, спокойно ему живется на белом свете! — пошутил Алеша.

— Ты не прав, мой юный друг. Король часто жаждет боя, мечтает врукопашную схватиться с противником. Но у него более важные государственные заботы,— разоткровенничался Ферзь.

— Что же Король так и стоит на одном месте?— вмешалась в беседу Аленка.— Зачем же он показывает свои ходы, если сражаться ему почти не доводится?

— В конце сражения, когда почти все королевское войско перебито, Король срочно оставляет все государственные дела, покидает безопасное убежище и личным примером пытается спасти тяжелое положение.

— А если его убьют? — забеспокоился Алеша.

— Короля не убивают, не положено по правилам.

— А что с ним могут сделать? — задала вопрос девочка.

— Объявить ему «мат»!

— Что, что? — не поняла Аленка.

— Когда Королю со всех сторон угрожают враги и ему некуда ходить — это и есть конец, гибель, т. е. по-шахматному — м а т.

— А дальше что? — допытывался Алеша.

— Ничего,— пояснил Ферзь,— игра не может продолжаться — это полное поражение! Конец!

— Но ведь в живых остаются другие фигуры и Пешки!— настойчиво возразила Аленка.

— Без любой фигуры, даже без меня,— охотно пояснял Ферзь,— игра может продолжаться. А вот без Короля нет! Мат!

— Ах, да,— вспомнила девочка,— как же я запамятовала: нам же Король говорил об этом.

— Игрок, Королю которого объявили мат, считается проигравшим,— продолжал Ферзь.— Но Король не чета другим фигурам. К нему особое отношение. Раньше были другие правила: прежде чем объявить Королю мат, его вслух предупреждали об угрозе нападения. Такое предупреждение называлось ш а х о м. Сейчас шах дают, но вслух его не объявляют: игрок должен видеть его сам.

— Выходит, вначале шах, а потом мат!— догадался Алеша.— А вместе получается — ш а х м а т ы.

— Абсолютно точно,— улыбнулся догадливости и сообразительности мальчика Ферзь,— отсюда и пошло название этой древней и мудрой игры.

— Как же поступить Королю, если ему объявили шах?— поинтересовалась Аленка.— Сдаваться, что ли?

— Все зависит от того, сколько у него осталось фигур и как они расположены на доске по отношению к своему Королю: близко или далеко, могут ли своевременно прийти к нему на помощь или быстро уничтожить фигуру соперника, которая объявила шах, может ли сам Король укрыться в безопасное место,— вкратце пояснил Ферзь.

В это время музыка смолкла. И Король снова водрузился на троне.

— Пока Вы выступали,— обратился к шахматному властелину Алеша,— Ферзь нам все о Вас рассказал.

— Разве можно так просто и за такое короткое время сообщить обо мне «все»?— надул губы Король.— Я же не какая-нибудь там простенькая Пешка.

— Конечно, нет,— сделала попытку заступиться за брата Аленка.— Леша просто захотел похвастаться, что мы уже так много о Вас знаем.

— А знаете ли вы, мои юные друзья, что я — единственная фигура во всем войске, которая ни за что на свете не станет рядом, на соседнее поле, с королем противника (см. диаграмму 48). Мы всегда с ним «разговариваем» не ближе, чем через одно поле.

— Вот это для нас новость,— за обоих ответил Леша, а Аленка согласно кивнула головой.

— Вот видите,— обрадовался Король.— А то уже загордились, что все досконально обо мне знаете. Никогда не задавайтесь!

— Но зато нам известно,— не сдавались дети,— что, если Вам некуда ходить, Вы непременно терпите поражение.

— А вот и не всегда,— остудил их пыл Король и лукаво улыбнулся.

— Как не всегда?— не поверил Леша. Да и Аленка засомневалась.

— Действительно, случается иногда, что податься мне некуда, но противник не сумел объявить шах. Тогда я отделываюсь «легким испугом» — **патом**. А пат — это уже почетная ничья. Так-то, мои юные искатели истины,— с победоносным видом завершил спор в свою пользу Король.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Рассмотрите диаграмму 49, где приводятся четыре возможных случая пата и почетной ничьей для слабейшей стороны. В двух верхних положениях — ход черных, в двух нижних — ход белых. Но во всех этих четырех позициях королю ходить некуда, а потому — пат.

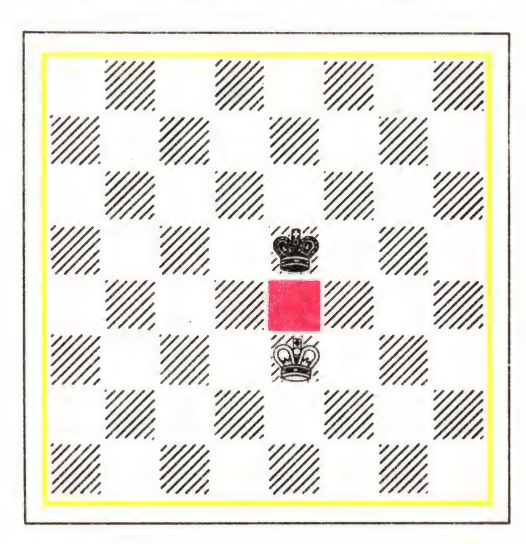


Диаграмма 48

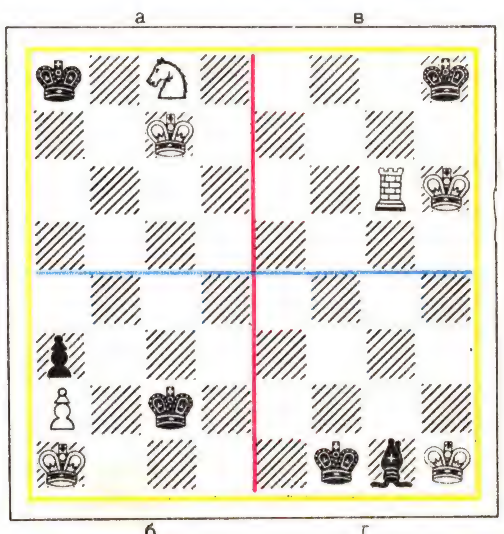


Диаграмма 49

Напомните детям, как передвигается король, показывая его ходы на демонстрационной или обычной доске. Объясните, что король берет незащищенные фигуры и пешки противника так же, как и ходит. Он может побить, уничтожить любую фигуру соперника, кроме короля, которому объявляется шах или ставится мат другими фигурами или пешками.

На начальной (исходной) позиции белый король размещается на поле e1, а черный — на поле e8. На диаграммах король обозначается двумя буквами — большой «К» и маленькой «р» — Кр. Итак, если писать сокращенно, то получится: Крe1 и Крe8.

Дети могут задать закономерный вопрос: «Почему король обозначается двумя буквами, а остальные фигуры одной?» Отвечать следует так: «Чтобы запись короля (Кр) не спутать с записью коня (К)».

Для закрепления знаний о короле задайте детям ряд вопросов.

— На сколько полей может пойти король со своего места?

— На пять разных полей.

— Назовите эти поля на шахматном языке.

— Белый король может пойти на любое из следующих полей: d1, d2, e2, f2, f1, черный король, соответственно, на d8, d7, e7, f7, f8.

— Переставьте короля в центр доски. На сколько разных полей он может пойти?

— Находясь в центре доски, король может поочередно пойти на восемь разных полей (см. диаграмму 50).

— А какие еще фигуры ходят так же, как король, и чем отличаются их ходы?

— Такой фигурой является один ферзь. Король передвигается по вертикали, горизонтали, диагонали всегда на одно поле в любую сторону, ферзь может пойти точно так же. Но в отличие от ходов короля он перемещается и на много полей в эти стороны по всем трем линиям.

Дети могут задать вопрос: «Почему нельзя побить короля: ведь он тоже является фигурой?»

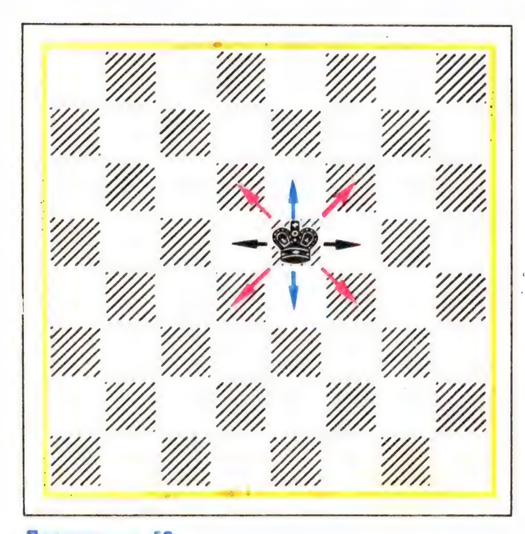


Диаграмма 50

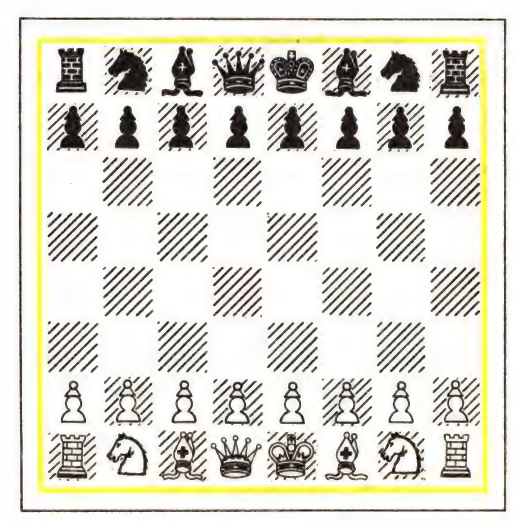


Диаграмма 51

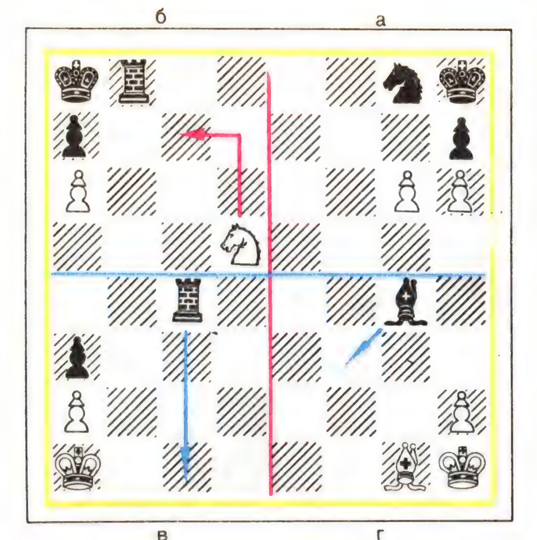



Диаграмма 52

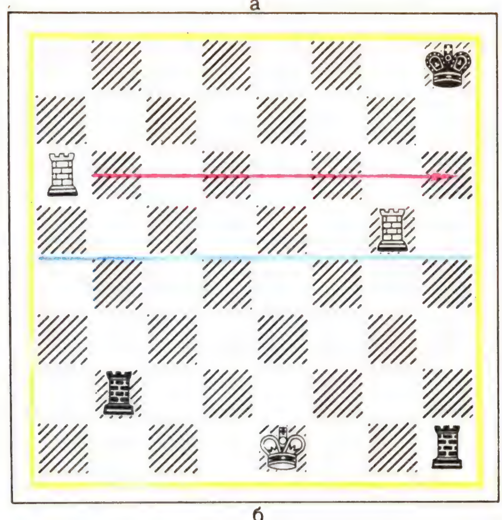


Диаграмма 53

— Есть такое правило: «Королей не уничтожают» или «Без королей не играют».

Из сказки дети уже знают, что такое пат. Добавьте, что никто не выигрывает и в том случае, когда у обоих игроков остается по королю, а все остальное войско перебито.

Проведите эстафету (лучше на гигантских шахматах) на быструю и правильную расстановку всех фигур, называя вслух, где они размещаются.

Обратите внимание детей на такой немаловажный факт: король со всех сторон окружен телохранителями, а впереди его защищают пешки. Король не любит первым ввязываться в потасовку (к этому его обязывает звание командующего, хотя при некоторых обстоятельствах он не прочь схватиться с противником сам) и до поры до времени прячется в более безопасное место под охраной своих пешек и фигур, спасаясь от шаха и особенно от мата.

Предложите детям сыграть всеми фигурами (см. диаграмму 51). Впервые в игре победителем уже будет тот, кто первым сумеет объявить королю противника мат на любом ходу.

Любая фигура может дать мат и заставить капитулировать короля, даже пешка (см. диаграмму 52 *а*). Но так ли уж всегда королю нет спасенья? Могут ли избежать мата черные при своем ходе? Каким способом?

О т в е т: да, могут и тремя разными способами: *первый* — 1. Kg8:h6; *второй* — 1. h7:g6, *третий* — Kg8 — f6 или Kg8 — e7. Во всех трех случаях черные избегают мата. Можно избежать мата и в других позициях (см. диаграмму 52 *б, в, г*).

Мат двумя ладьями называется л и н е й н ы м: ладьи постепенно отбирают одну за другой линии отступления у короля после шаха, пока не поставят его в безвыходное положение, оттеснив на самую крайнюю вертикаль или горизонталь (см. диаграмму 53).

Малышей надо приучать биться до конца, не падать духом.


ЛАДЬЯ
ЛАДЬЯ
ЛАДЬЯ
ЛАДЬЯ
ЛАДЬЯ

11-е занятие: «КАК ЛАДЬЯ ПОХУДЕЛА»

— А я приготовил вам загадку и сказку,— встретил такими словами малышей Король.— Вот послушайте: «Два братца через грядку глядят, а друг друга не видят!»

Аленка догадалась первой:

— Это Короли, грядка — поле. Короли стараются не замечать друг друга и не разговаривать, ведь они враги.

— Ну, теперь-то вы уверены, что знаете про меня все. Ничего нового про себя я уже не открою?— загадочно улыбаясь, спросил ребят Король.

— Мы так много про Вас знаем, что даже не верится, что к этому можно еще что-то добавить,— осторожно и дипломатично ответил Алеша.

— Тайны Волшебной Доски и населяющих ее фигур беспредельны, неисчерпаемы, так же как и всей Страны Шахматных Чудес. И не только про меня, но и про другие фигуры и Пешки вы узнаете несравненно больше, чем располагаете сведениями и знаниями теперь. Ну, а теперь послушайте сказку.

...Однажды собрались четыре Ладьи вместе и крепко затужили, задумались над судьбой своей разнесчастной.

— Ладно, пусть мы на отшибе от всех фигур ютимся, по углам нас раскидали,— начала первой брюзжать Ладья a8.— Видно, каждому из нас уготована своя судьба, но за что же нас всех неповоротливыми увальнями величают, дразнят и насмехаются повсюду?

— Нас, как и Ферзя, тяжелой фигурой прозвали,— вторила ей землячка по горизонтальной линии Ладья h8,— а ходить-то, как Слон, не разрешают.

— Верно, подружки,— поддакнула им обеим Ладья a1,— хорошо хоть оценили нас неплохо: сто́им, как и пять Пешек, по 5 очков. Но вот проворства да прыти нам еще занимать да занимать, эка досада! Мне во время игры часто доводится близ Короля находиться. И вот как-то в сердцах Король обронил недовольно, что, мол, тяжелехоньки стали Ладьи на подъем, нерасторопны, видимо, бегом не занимаются, не плавают, едят чрезмерно, диету не соблюдают, малоповоротливы. Если так и дальше будет продолжаться — не стану их, пожалуй, в сражение вводить, а в резерв зашлю, как бы тяжко мне ни приходилось. Лучше пораньше с противником перемирие заключу. А когда буду сражаться со слабым соперником, то стану давать ему фору вперед — Ладью, чтобы ее духу и вовсе на доске не было!

Суров и непреклонен был Король, испугались Ладьи не на шутку, крут был тот владыка на расправу, слов на ветер не бросал никогда.

— Я придумала! Хватит вам ныть да причитать, не все еще у нас потеряно,— весело и озорно воскликнула самая задорная Ладья h1 и предложила начать заниматься спортом.

Стали Ладьи утреннюю гимнастику делать, потихонечку да полегонечку бегать, плескаться и плавать часами в ванне и бассейне, сели на овощную диету — ничего мучного и сладкого, чтоб похудеть.

Заприметил их усердие и рвение Король. Но как и кого приблизить к своему трону: все места рядом с властелином давно распределены и переходят по наследству. «А пусть себе стоя́т по углам, как им на роду написано,— размышлял Король, но подумал и выход все же отыскал:— Разрешу-ка какой-нибудь из Ладей (какой больше посчастливится) один раз за всю игру быть подле меня». И придумал для этого хитрую вещь, которую назвал **р о к и р о в к о й**. Но обставил ее такими многочисленными условиями-ограничениями, что Ладьям не приходилось зевать. Рокировка должна была совершаться вовремя, иначе в телохранители Короля не попадешь.

— Двойной ход с Ладьей — рокировку — могу делать только я. Вот вам и еще сведения обо мне,— самодовольно подытожил свой рассказ Король.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Король не все рассказал про рокировку, поэтому у детей могут возникнуть вопросы:

— При соблюдении каких условий можно выполнять рокировку?

О т в е т:

1-е условие. Если ни король,

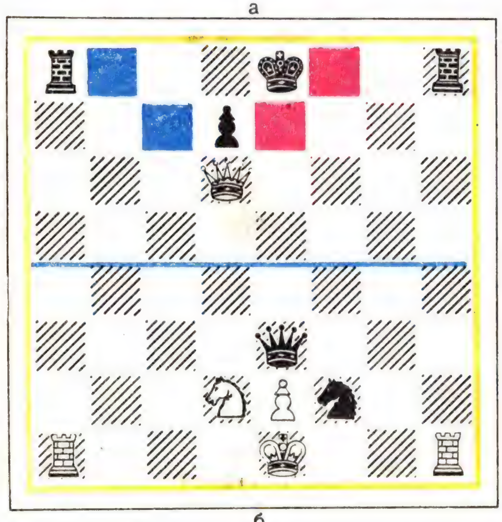



Диаграмма 54

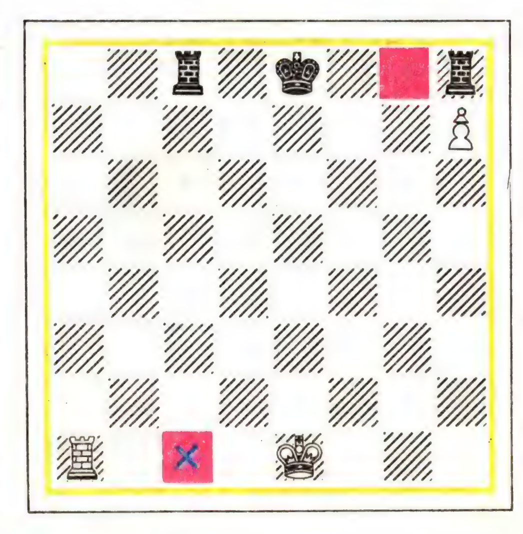


Диаграмма 55

ни ладья не трогались с места (если уходили со своего поля, но вернулись вновь), рокировка не разрешается.

2-е условие. Если между королем и ладьями нет ни своих, ни неприятельских фигур (см. диаграмму 54 *б*).

3-е условие. После рокировки король не должен попадать под шах от любой фигуры или пешки (см. диаграмму 55).

4-е условие. Король во время рокировки не находится под шахом.

5-е условие. При рокировке король не должен переходить, пересекать поле, атакованное неприятельской фигурой или пешкой (см. диаграмму 54 *а*).

— А как правильно выполняется рокировка?

Ответ: король приближается к ладье, например к h1 на два шага, а ладья, перепрыгнув через короля, ставится на поле f1. Черный король, соответственно, приближается к своей ладье, которая перепрыгивает через него на поле f8,— это называется короткой рокировкой. Длинная делается так же, но в другую сторону, белый король тоже переставляется на два поля на c1, а ладья перескакивает через него на поле d1, где стоял раньше ферзь, черный король, соответственно, на поле — c8, а ладья — d8.

— Для чего нужно делать рокировку?

Ответ: для того, чтобы перебросить короля подальше от боевых действий, от центра, в более безопасное место.

— Значит, на первых порах король обязан в первую очередь побеспокоиться о своей безопасности?

Ответ: да, ведь он — главная фигура шахматного войска.

— Какая рокировка лучше: короткая или длинная?

Ответ: в зависимости от игровой обстановки. Но чаще делают короткую, так как при длинной рокировке пешки (a2 у белых и a7 у черных) остаются незащищенными, и, чтобы их защитить, надо истратить один, а то и два лишних хода. За это время в игровой обстановке на доске может многое измениться.

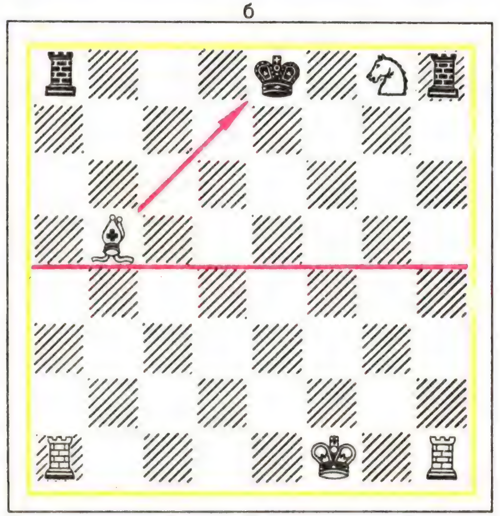


Диаграмма 56

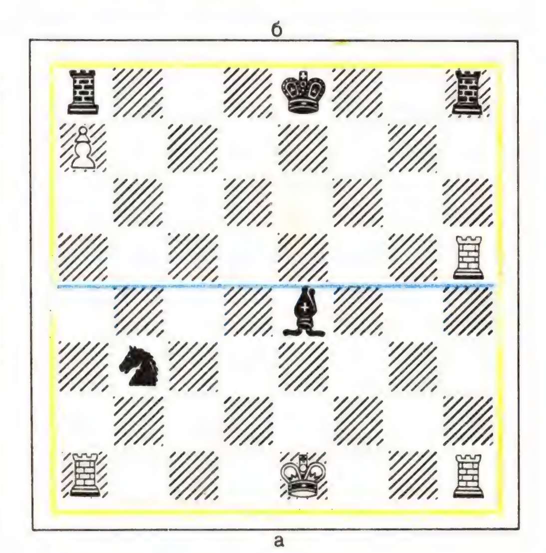


Диаграмма 57

— Если одна ладья трогалась с места, а вторая — нет, можно рокироваться с той, которая не сходила со своего места?

О т в е т: да, можно. Разумеется, при соблюдении остальных условий рокировки.

— Королю не разрешается пересекать атакованное противником поле. А если его пересечет ладья, рокировка разрешается?

О т в е т: да, рокировка разрешается, считается правильной. Можно рокировать и тогда, когда ладья находится под боем неприятельской фигуры. Найдите сами, в каком случае может быть выполнена рокировка, в каком — нет (см. диаграммы 56 *а, б*, 57 *а, б*).

Разберем одну практическую партию, сыгранную детьми дошкольного возраста, на 21-м ходу (середина игры). Ход черных.

Б е л ы е: Крg1, Фе4, Ле1, Cd3, Сс3, пп. а2, b2, f2, g2, h2 (10 фигур).

Ч е р н ы е: Кре8, Фb6, Ла8, Лh8, Cd7, Се7, Кh6, пп. а7, с7, f7, g7, h7 (12 фигур).

У черных две лишние фигуры (ладья и конь), но их позиции не позавидуешь: а) на следующем ходу грозит мат 22. Фе4 : Се7 + ×; б) под боем ферзя находится ладья черных а8; в) слон с3 может побить пешку на h7 с нападением на ладью и коня; г) самое главное, черные явно опоздали с рокировкой.

Чтобы не получить мат на е7, черные срочно должны рокироваться, обезопасить короля и ввести в игру одну из ладей. Но куда, в какую из сторон? Попробуем короткую рокировку.

21. ... 0 — 0 (надеялись откупиться за рокировку слоном е7, но их ждет смертельный удар).

22. Фе4 : h7 + × (своевременная рокировка иногда стоит очень дорого).

Тогда попробуем длинную, может, есть спасение.

21. ... 0 — 0 — 0

22. Фе4 — а8 + Фb6 — b8 (закрываемся от шаха ферзем). Меняться ферзями черным выгодно: у них две лишние фигуры. Белые находят неотразимый ход в этой позиции.

23. Cd3 — а6 + ×

Белые настойчиво, умело не дают рокироваться, держа черных в напряжении. Поищем другие возможности.

21. ... Cd7 — е6 (прикрывая чернопольного слона, подготавливая короткую рокировку, к сожалению, жертвуя для этого ладьей а8, зато спасаясь от неминуемого мата в двух рассмотренных вариантах).

22. Фе4 : Ла8 + Се7 — d8 (закрываясь от шаха, тем самым не теряя шансов на рокировку; король не двигался со своего места: если Кре8 — d7, теряется Лh8).

23. Сс3 : g7!! (побил пешку, сделал вилку — напал на две фигуры, лишил короткой рокировки, выигрывает коня — сильнейший ход белых).

23. ... Лh8 — g8 (лишаясь рокировки — ладья сошла со своего места, но нападая на слона, нацеливаясь после его ухода на поле g2).

24. Cg7 : Кh6 (восстанавливая материальное равновесие в фигурах, имея вдобавок одну лишнюю пешку).

24. ... Лg8 — g6 (у черных неутешительная позиция, отгоняя слона подальше от своей позиции, готовя для короля искусственную рокировку, чтобы ос-

вободить для игры пока слона-сторожа e6).

25. Ch6 — e3 (нападая на ферзя и укрепляя позицию своего короля).

25. ... Фb6 — d6 (нападая на беззащитного слона d3 и нацеливаясь на слабую пешку белых h2, поддерживая слона d8 — отличный ход).

26. Cd3 — b5 + (белые сознательно не меняют слона на ладью Cd3 : Лg6, полагая, что слон сейчас не слабее и он очень нужен для продолжения атаки на нерокированного короля, неуютно чувствующего себя в центре горизонтали «8», а потому и дают шах).

26. ... Кре8 — f8 (лучший ход; если загородиться пешкой, то она пропадает, если слоном — теряется ферзь Ce3 — c5).

27. Фa8 : a7 (ферзь берет пешку и проводит проходную пешку a2 в ферзи). Черные сдались.

Ответь на вопросы из *«Шахматной шкатулки»*

1. Почему король слабее ферзя, но главнее его?

Ответ: без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя.

2. Когда король наиболее опасен?

Ответ: король становится очень сильным и опасным, когда перебито все или почти все его войско и войско противника.

Тогда он сам отправляется на войну. Он жаждет боя, идет в центр доски, а то и в тыл противника.

3. Как защищаться от короля, когда он становится сильным и жаждет боя?

Ответ: способов много: а) отойти от него в тихое, безопасное место; б) отрезать ему вертикаль или горизонталь ферзем, ладьей, а диагональ — двумя слонами; в) загнать в угол доски; г) самому объявить шах, а при случае и поставить мат.

4. Почему в начале игры своего короля надо прятать подальше, а неприятельского атаковывать, лишать рокировки, объявлять шах и ставить мат?

Ответ: чтобы быстрее закончить игру, оказаться победителем.

5. Почему необходимо вовремя делать рокировку?

Ответ: чтобы обезопасить короля и скорее ввести в активную игру какую-нибудь ладью, которая поможет королю защитить слабые пешки f2 и f7.

6. Полагается ли королю вознаграждение, если он, как и пешка, достигнет 1-й горизонтали (черный король) или 8-й горизонтали (белый король)?

Ответ: нет, не полагается. Такого правила не существует.

7. Является ли рокировка обязательной?

Ответ: нет. Рокировки может не быть за всю сыгранную двумя партнерами партию или может быть только у одного.

8. Сколько за всю партию (игру) может быть рокировок (самое большое количество)?

Ответ: всегда, во всех партиях, у любого игрока не более одной (а всего за игру две).

Следует подчеркнуть, что рокировка — особый, двойной ход, совершаемый королем совместно с одной ладьей.

Короткая и длинная рокировка буквой не отмечается, а в записи выглядит так: короткая — два нуля через черточку (0—0), а длинная — три нуля через черточки (0—0—0), что соответствует расстоянию в три поля от ладьи до короля (а в короткой — двум полям).



12-е занятие: «НОТАЦИЯ ВОЛШЕБНОЙ ДОСКИ»

— Представь, Алеша, что вы с Аленкой играете шахматную партию и кто-то из вас нечаянно смахнул рукой все или почти все фигуры. Сможете вы вспомнить, как они стояли, у кого была лучше позиция? — начал беседу Король.

— Я не смогу, мне не запомнить, какая фигура где стояла,— растерянно произнес мальчик.

— И мне тоже,— подтвердила Аленка.

— Да, для игры в шахматы нужна прекрасная память,— подчеркнул Король.— И представьте, и в прошлом и сейчас есть немало шахматистов, обладающих исключительной памятью. Среди ваших сверстников тоже встречаются ребята с феноменальной шахматной памятью.

Вот о таком мальчике по имени Феномен (т. е. необычный, исключительный) и будет моя сегодняшняя сказка.

В одной бедной-пребедной семье родился мальчик. Он был пятнадцатым по счету, и отец с досады выпалил, как ему казалось, очень обидное слово — феномен, что означало: родился еще один нахлебник, как жить дальше? Так мальчика и стали звать — Феномен. Но он не огорчался, стал рано говорить, научился играть в шахматы, а главное — обыгрывать отца. Это радовало родителей: приходили гости сыграть с малышом в шахматы и приносили всевозможные гостинцы. А когда он стал их побеждать, количество посетителей увеличилось, увеличились и подношения. В большой семье появилось мясо, молоко, сладости. Отец с матерью ликовали, братья и сестры буквально на руках носили Феномена. Но отец мечтал разбогатеть по-настоящему, чтобы совсем выбраться из горькой нужды. Он стал возить сына по всему свету и показывать, как шахматное чудо.

Феномен играл сразу с несколькими взрослыми, затем в разгар сражения смешивал все фигуры и снова расставлял их на те же места. Богатые платили за это большие деньги. Он давал сеансы одновременной игры на 100 досках, играл с несколькими игроками, совсем не глядя на доску,и выигрывал, публично разбирал свои партии, сыгранные несколько лет назад. Став взрослым, Феномен пришел к выводу: свои партии надо записывать.

— А почему он стал их записывать? — поинтересовался Алеша.—Ведь у него такая необыкновенная память.

— Память с годами стала ослабевать, а потом надо было читать книги, разбирать партии других сильных шахматистов. К тому времени люди изобрели способ, как записывать любые шахматные партии.

— А чемпионом мира он стал? — спросила Аленка.

— Чемпионом мира он так и не стал: нужно было учиться, а Феномен продавал свой талант, доставшийся ему от природы. Он стал тренировать детей. Написал несколько шахматных книг, в основном для детей.

Но шахматная память очень нужна, и тренировать ее следует любому шахматисту, но и запись тоже нужна, чтобы учиться на ошибках и на лучших примерах из книг, шахматных газет, журналов. А их надо уметь читать.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Объясните детям, что шахматная доска — это не только место сражения пешек и фигур, что важно не только знать, как они располагаются и передвигаются по доске, но и уметь записывать шахматные партии. Не будь этих записей, не сохранились бы многие партии мастеров и гроссмейстеров, да и просто любителям игры невозможно было бы восстановить только что сыгранные партии.

Запись шахматных партий называется ш а х м а т н о й н о т а ц и е й. Она существует совсем недавно: с середины XVIII в. Без хорошего знания шахматной нотации не может обойтись никто, у кого есть желание всерьез познать всю глубину и тонкое изящество игры мудрецов.

В дальнейшем детей предстоит познакомить не с отдельными ходами, а с целыми партиями, которые записываются алгебраической шахматной нотацией.

Н о т а ц и я — это система ходов в шахматной партии с помощью *букв латинского алфавита* (см. таблицу), *сокращенного названия фигур* (Кр — король, **Ф** — ферзь, Л — ладья, **С** — слон, **К** — конь, п. — пешка), *цифр* (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) и *специальных шахматных обозначений-символов:*

— (знак тире) — обозначает, что сделан любой ход;

: (знак двоеточие) — обозначает, что побита пешка или фигура;

+ (знак плюс) — обозначает, что королю сделан шах;

× (знак умножения) — обозначает, что королю мат (конец игры);

? (один вопросительный знак) — плохой ход;

?? (два вопросительных знака) — обозначают грубую ошибку;

! (один восклицательный знак) — хороший ход;

!! (два восклицательных знака) — очень хороший, отличный ход;

0—0 (два нуля через черточку) — короткая рокировка;

0—0—0 (три нуля через две черточки) — длинная рокировка.

Прописные буквы	Строчные буквы	Произношение по-русски
A	a	а
B	b	бэ
C	c	цэ
D	d	дэ
E	e	е
F	f	эф
G	g	жэ
H	h	аш

Теперь для шахматной нотации у нас есть все необходимое: сокращенное название каждой фигуры, обозначение полей (буквенное и цифровое), система специальных шахматных обозначений-символов. Поняв и твердо усвоив все это, можно смело приступать к любой записи позиции, отдельных кусочков партии или всей шахматной партии от начала до конца. При этом нужно помнить, что система записи общепринята во всех странах. Вначале в строго определенном порядке записывается размещение белых фигур. Первым пишется положение короля, потом ферзя, ладей, слонов, коней и пешек. Так же записываются и черные фигуры.

Вот как выглядит шахматная запись (или нотация) расположения фигур на исходной позиции, или, по-шахматному,— в начальной позиции (на месте):

Белые: Кре1,
Фd1,
Лa1, Лh1,
Сc1, Сf1,
Кb1, Кg1,
пп. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Черные: Кре8,
Фd8,
Лa8, Лh8,
Сc8, Сf8,
Кb8, Кg8,
пп. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Итак, сначала записывается сокращенное обозначение фигуры, рядом поле, где она размещается. Одинаковые фигуры одного войска записываются вместе: рядом две ладьи, два слона, два коня (по порядку их размещения от вертикали «a» по направлению к вертикали «h»). А когда они находятся на одной вертикали — по направлению от 1-й к 8-й горизонтали.

А как записать, когда фигуры и пешки постоянно перемещаются, бьют, объявляют шах, рокируются, ошибаются? Можно ли отобразить это шахматной записью — нотацией?

При записи партии нам помогут обозначения-символы (см. с. 92).

Белые:	Черные:
Лена Слоникова	Алеша Ладейкин
1. e2— e4	e7— e5

Как расшифровать эту запись? Цифра — это номер хода; точка после него отделяет номер от хода; e2 (запись пешки опускается) — это где она стояла до начала перемещения на другое поле; знак тире (—) обозначает ход, значит, пешка переместилась на поле e4.

Затем очередь хода за черными. Они отвечают e7— e5, т. е. пешка пошла с поля e7 на поле e5. Ход белых и ответ черных считается за один ход.

2. Кg1— f3 Кb8— c6

На втором ходу в сражение вступают легкие фигуры: белый конь с начальной позиции g1 перешел на новое нужное ему поле f3 (для быстрой рокировки короля и ладьи), чтобы освободить поле, где он стоял и напал на незащищенную пешку соперника e5. Черные защитили ее конем, перейдя с поля b8 (где конь находился в начальной позиции) на новое c6, защищая пешку.

3. Сf1— c4 Кg8— f6 (нападает на пешку e4 и освобождает поле g8 для рокировки).

4. 0—0 Сf8— c5 (белые опережают черных в развитии: сделали короткую рокировку — это ее символ).

5. d2— d3	0—0
6. Сc1— g5	d7— d6
7. Кb1— d2	Сc8— g4
8. h2— h3	Сg4— h5

9. Фd1 — e1	h7 — h6
10. Cg5 — h4	Kc6 — d4
11. Kf3 : d4	Cc5 : d4

Начало партии завершилось. И белые и черные неплохо развили свои фигуры, успели рокироваться, начинается середина партии, и появляется новый знак-символ.

— Какой, дети? Что он означает?

Ответ: двоеточие. Он означает взятие фигуры.

— Из скольких ходов состоит партия?

Ответ: ходов в разных партиях может быть два и более ста. Но чаще всего от 40 до 50 ходов.

Кстати, о памяти Феномена, мальчика из сказки. Наша знакомая, о которой мы рассказали в начале книги, болгарская чудо-девочка тоже обладает исключительной для такого возраста памятью. Вот что рассказал об этом ее первый учитель и тренер — отец Антон Стефанов: «Память у Антуанетты превосходная. Помню, однажды на турнире кто-то случайно уронил столик, за которым играла Антуанетта. И прежде чем судьи успели просмотреть бланки с записью партии, дочка уже точно восстановила положение».

На вопрос, не вредит ли здоровью девочки ее увлечение, А. Стефанов ответил:

— Ну, во-первых, моя жена — дипломированный невропатолог, вовторых, пока эффект от шахмат положительный. По природе своей Антуанетта очень застенчива, а играя, становится общительнее, коммуникабельнее. И всегда жалеет, что турнир так быстро закончился.

Воспитателям интересно будет познакомиться с одной из партий юной болгарской шахматистки (см. диаграмму 58). После 30-го хода Антуанетта недосчитывается одной пешки, но, используя стесненное положение черных фигур — слона и коня, у которых нет пока полезных ходов, а также высокую активность собственных слонов, добивается победы:

Белые: А. Стефанова	Черные: К. Попова
31. a4 — a5	c6 — c5
32. b4 : c5	b6 : c5
33. Cd4 — g1? (правильнее 33. Фa3)	Фd6 — c6? (ответная любезность)
34. Фb3 — b8 +	Крg8 — g7
35. Фb8 : a7	c5 — c4

36. a5 — a6 (пешка проходит в ферзи, черные сдались).

Сильного шахматиста (в отличие от слабого) прежде всего выделяет умение ставить своему сопернику мат за кратчайшее время и за наименьшее число ходов. Но дается это детям не сразу, а в результате постоянной тренировки.

Поэтому овладевать умением решать главную задачу шахматной

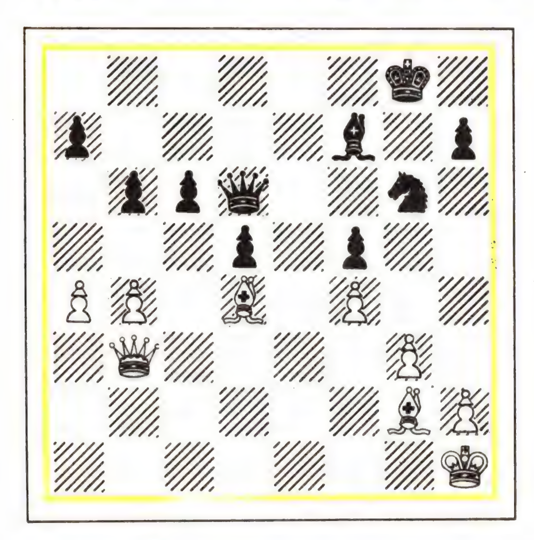


Диаграмма 58

игры — объявить королю мат — надо с самых простейших позиций, когда у черных только король, а у белых в наличии король и фигура (две фигуры). Легче всего поставить мат двумя ладьями, даже не прибегая к помощи своего короля. Чуть посложнее заставить капитулировать с помощью ферзя, который, в отличие от двух ладей, без поддержки своего короля не в силах справиться с этой задачей.

Легче и быстрее всего мат ферзем и королем одинокому королю черных достигается в любом углу доски. Белый король — непременный участник этой операции.

Но как оттеснить неприятельского короля в угол или на край доски, если он не желает идти туда добровольно? Значит, насильно, постепенно отрезая линии и поля доски (см. диаграмму 59 *а, б*). Как же его быстрее достичь, ежели черный король находится в центре доски? При этом надо стараться не совершить ни одного лишнего хода, т. е. не потерять ни одного лишнего темпа.

Дана позиция (см. диаграмму 59 *в*). Задача белых — объявить мат черному королю в одном из углов доски: поля a8, или h8, или же на одной из прямых линий: 8-я горизонталь или вертикаль «h».

Сначала убедимся в том, что, если давать бесконечные шахи ферзем или играть одним королем, т. е. в одиночку, это ничего не даст. Напрашивается вывод: нужно постепенно ограничивать, сужать пространство доски, по которому бы черный король свободно расхаживал, оттесняя его ферзем с помощью короля. Например:

1. Фа3 — c5 ... (отрезает дорогу черному королю на левую половину доски. Теперь надо выбрать за черных самое сильное продолжение, чтобы продержаться как можно дольше).

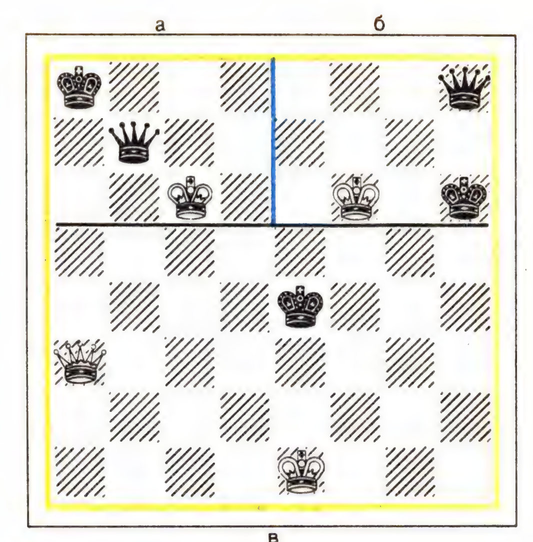


Диаграмма 59

1. ... Кре4 — f4
2. Фс5 — d5 Крf4 — f3 (вынуждая идти в угол или на вертикаль «h»).
3. Фd5 — e5 ... (отрезая у черных еще одну линию).
3. ... Крf3 — g4
4. Кре1 — f2 ... (мешая черному королю вернуться на f3, сужая его в пространстве, сковывая движение, загоняя на край доски).
4. ... Крg4 — h4 (в данном положении это лучший ход, сюда еще пока можно переместиться черному королю. Если на h3, то мат — Фh5).
5. Крf2 — f3 ... (сильнейший ход. Заставляя черного короля пойти на самое крайнее поле h3).
5. ... Крh4 — h3 («кольцо» вокруг черного короля окончательно сомкнулось, вынуждая его отойти на единственное поле h3).
6. Фе5 — h5 ×

Можно спросить детей: «На каком

а б

в

Диаграмма 60

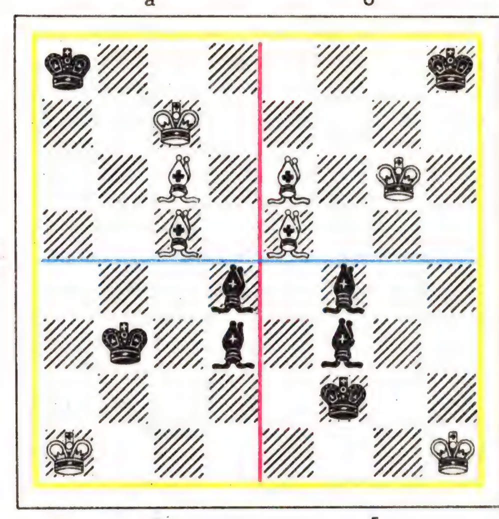


Диаграмма 61

ходу черный король получил мат?» (На 6-м.)

Значит, при правильной защите он продержался целых 6 ходов. А, если бы играли на всей доске, он мог бы получить мат на 9-м ходу?

Дети могут задать и такой вопрос:

— А можно «загнать» одинокого короля в любой другой угол доски и там поставить ему мат?

— Конечно, мат можно поставить в любом углу доски, но ходов потребуется не одинаковое количество.

Предложите это сделать детям самим. Кто поставит мат быстрей и правильней, тот и оказывается победителем.

Мат одинокому королю ладьей и королем также ставится в любом углу и на любом краю доски. Вот два примера заключительной позиции (см. диаграмму 60 *а, б*).

Возьмем для разбора самый сложный случай, когда одинокий король находится в центре доски (см. диаграмму 60 *в*).

1. Ла1 — а5 Кре4 — d4

Затем подтягиваем белого короля и загоняем ладьей черного короля в угол или на любую крайнюю линию: вертикаль «а» или «h», 1-ю горизонталь.

Если одинокий король уже находится на каком-либо краю доски, ладья отрезает его, затем подтягивается король, и матование происходит намного быстрее.

Матование одинокого короля двумя слонами и королем достигается только в углу (любом), куда его постепенно оттесняют слоны при поддержке короля. Варианты матовых позиций приведены на диаграмме 61 (*а, б, в, г*).

А теперь посмотрим, как достичь одной из этих позиций (см. диаграмму 62).

1. Кре1 — f2 Кре4 — d4
2. Cc1 — d2 Крd4 — e4
3. Cd2 — e3 ... (не пуская на поле d4 и на левую половину доски одновременно).

3. ... Крd4 — d5 (не уходя из центра доски).

4. Крf2 — f3 Крd5 — e5
5. Cf1 — d3 Кре5 — d5

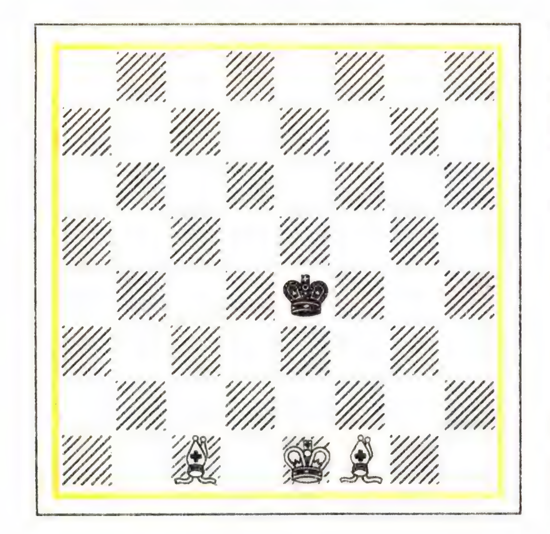


Диаграмма 62

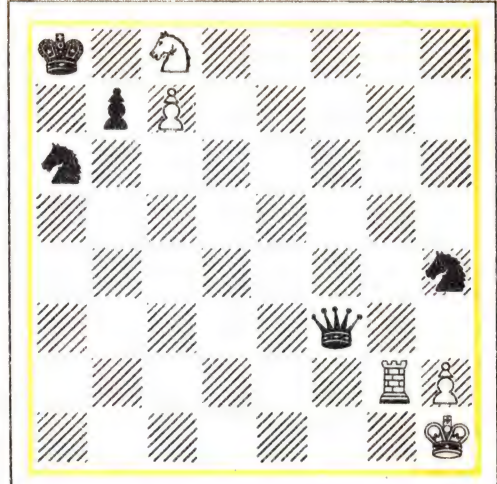


Диаграмма 63

6. Крf3 — f4 ... (наконец-то вытесняя черного короля из центра).
6. ... Крd5 — e6
7. Cd3 — e4 Крe6 — d6
8. Крf4 — f5 Крd6 — e7
9. Ce3 — f4 ... (мешая королю вернуться на поле d6).
9. ... Крe7 — d7
10. Крf5 — f6 Крd7 — e8
11. Ce4 — f5 Крe8 — d8
12. Cf5 — e6 ... («выжидательный ход» здесь самый сильный. 12. Крf7 плохо из-за пата).
12. ... Крd8 — e8
13. Cf4 — c7 ... (отрезая поле d8, вынуждая пойти на поле f8 и далее в правый угол доски).
13. ... Крe8 — f8 (если белые не примут меры, будет пат).
14. Ce6 — d7 ... (давая «отдушину» черному королю и отрезая одновременно поле e8).
14. ... Крf8 — g8
15. Крf6 — g6 Крg8 — f8
16. Cc7 — d6 + Крf8 — g8
17. Cd7 — e6 + Крg8 — h8
18. Cd6 — e5×.

— За сколько ходов поставлен мат одинокому королю королем с ферзем, ладьей и двумя слонами при безошибочной игре обеих сторон?

Ответ: за 9, 13 и 18 ходов.

— Можно ли поставить мат королем и слонами не в углу доски?

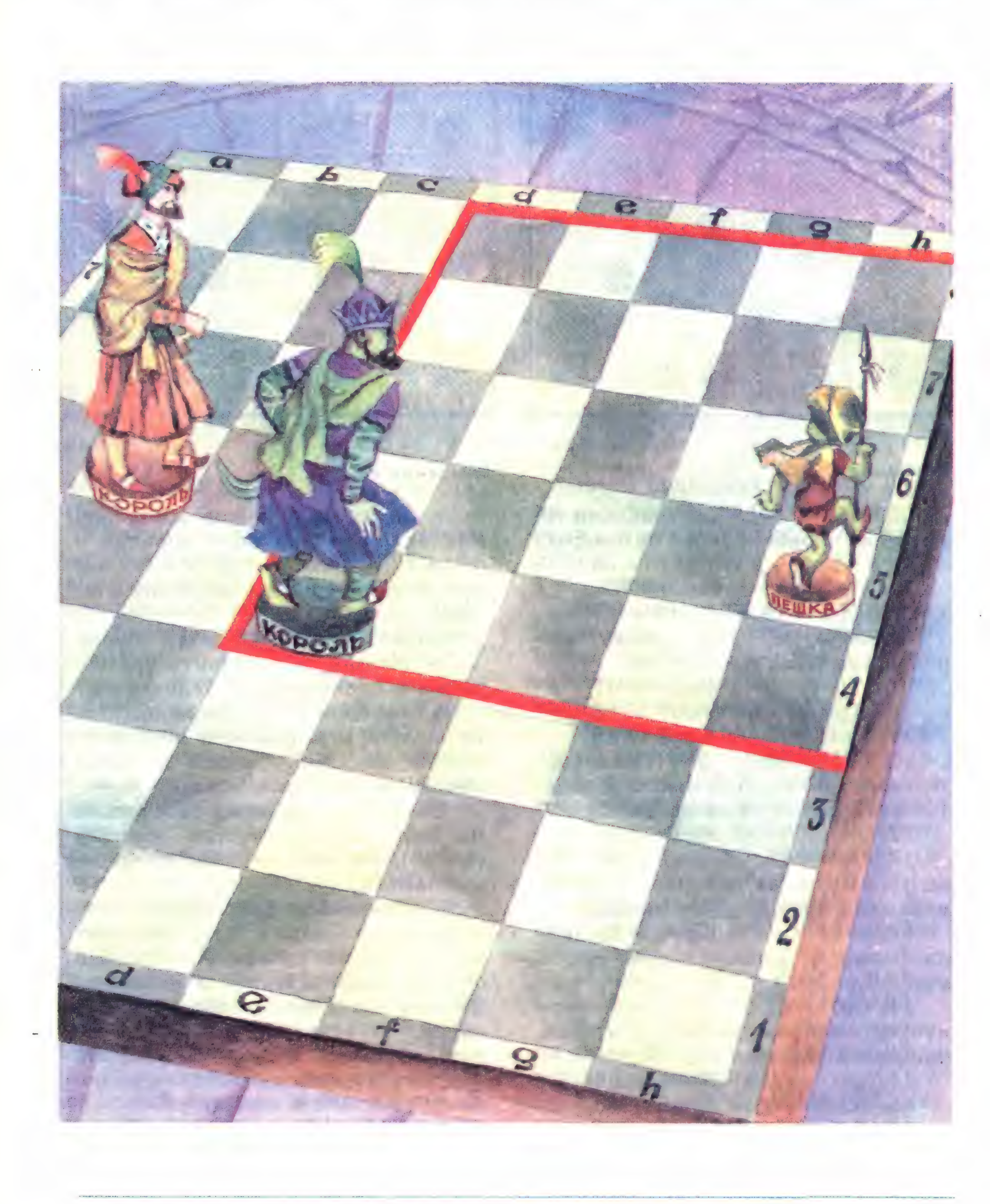
Ответ: нет, невозможно. Мат не в углу доски можно поставить только ладьями, ферзем и одной ладьей (с помощью короля).

Вообще 12-е занятие рассчитано на большее количество занятий (8—10), и об этом воспитатели должны помнить.

В заключение рассмотрим пример вечного шаха (см. диаграмму 63). Белым грозит Ф : g2×. Но очередь хода за ними, и белые начинают шаховать короля черных конем. От этих шахов черный король не может закрыться фигурой или уничтожить «назойливого» коня. В результате ничья.

1. Кc8 — b6+ Крa8 — a7
2. Кb6 — c8+ Крa7 — a8 и т. д.

4 Зак. 2261 В. Г. Гришин



a
b
c
d
e
f
g
h
7
6
5
4
3
2
1
d
e
f
g
h
КОРОЛЬ
КОРОЛЬ
ПЕШКА

13-е занятие: «ВОЛШЕБНЫЙ КВАДРАТ»

(сказка)

Как-то поспорили два Короля: кто из них сильней—Черный Король без Пешки или Белый с Пешкой? Белый хвастается:

— С Пешкой я всегда у тебя выиграю.

А Черный не соглашается:

— Нет, братец, знаю я одну тайну «волшебного квадрата», тебе неведомую: стоит мне только увидеть какую-нибудь позицию, и я, не играя, не передвигая фигур, сразу скажу, кому из нас выпадет удача.

Расставили они позицию. Черный Король сразу определил:

— Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку согласно правилу «квадрата».

Не поверил Белый Король:

— Дай мне три дня на размышление, проверю все варианты.

На том и порешили.

На третий день явился Белый Король на встречу мрачнее тучи и процедил сквозь зубы:

— Твоя правда.

Но не смирился упрямец:

— Давай другую позицию с другой стороны доски. Все равно я тебя одолею.

— В этой позиции я начинаю и уничтожаю твою Пешку на пятом ходу,— отчеканил Черный Король.

Еще пуще прежнего разозлился Белый Король:

— Не может быть, чтобы на таком коротком расстоянии, да с другой стороны доски, мой пехотинец не прошел в Ферзи.

Выбрал он солдата самого смышленого да проворного и удалился на три дня для проверки позиции. Крутил, вертел, никак не получается. Пришел опять с повинной головой:

— И на сей раз твоя взяла!

Попросил он третью, последнюю позицию, чтобы посередине доски была.

— Очередь хода за тобой, я уничтожаю твою Пешку на третьем ходу.

Собрал Белый Король всех мудрейших из своего королевства и погрузился в раздумье: и так и сяк пробует, аж невмоготу стало, голова кругом идет. Приплелся опечаленный, поникший, куда былая спесь и заносчивость подевались!

— Проси,— говорит,— любую награду, отказу не будет!

— Я не беднее тебя,— обиделся Черный Король.— Но от награды не откажусь, только от другой. Как себя помню, твое шахматное войско всегда начинало сражения первым. Но это же несправедливо: ты первый ход получил по наследству, я же завоевал его своей мудростью.

Так, говорят, очередь первого хода перешла временно к черным, ведь Белому Королю ничего не оставалось делать. Но Белый Король соберется все-таки с силами и вернет себе очередь первого хода. Но об этом пойдет речь в следующей сказке.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

После прочтения сказки объясните детям, почему Черному Королю удавалось все время не проигрывать.

— Черный Король для выигрыша сам подстраивал такие позиции, где у него был беспроигрышный момент, имело значение и кто начинал первым. Если бы Белый Король владел секретом квадрата, он, естественно, не дал бы себя так легко обманывать. Знание секрета помогает каждому овладевшему им шахматисту не только определять, но и создавать на доске такие позиции, которые выгодны тебе, а не твоему сопернику по игре.

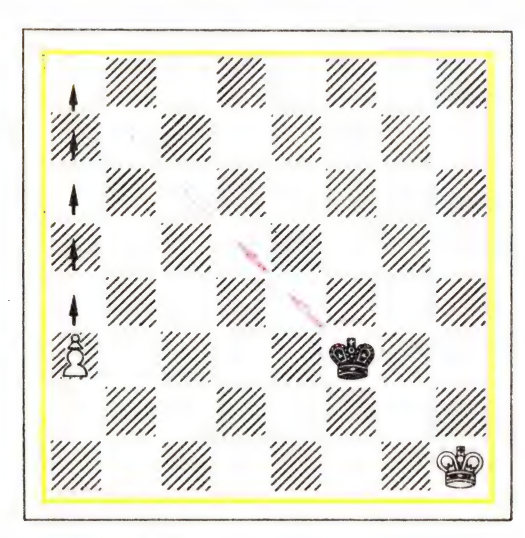


Диаграмма 64

Попросите расставить на доске позицию диаграммы 64.

Сохраним условие по сказке: «Кто бы ни начинал — ничья: я уничтожаю Пешку!»

1-й вариант (начинают белые)

1. a3 — a4 Крf3 — e4
2. a4 — a5 Крe4 — d5
3. a5 — a6 Крd5 — c6
4. a6 — a7 Крc6 — b7 (догнал пешку — ничья)

2-й вариант (начинают черные)

1. ... Крf3 — e4
2. a3 — a4 Крe4 — d5
3. a4 — a5 Крd5 — c6
4. a5 — a6 Крc6 — b6 (догнал пешку — ничья)

— Да, Черный Король был прав: в обоих вариантах ничья. Но мы-то разыгрывали позицию 10 минут, а Король за считанные секунды определил то же самое с помощью «волшебного квадрата». Дети обязательно спросят: «А где же тут «волшебный квадрат»? Мы его не заметили».

— Правильно, обнаружить его сразу удается далеко не каждому. Давайте не спеша разберемся. Смотрим на вертикаль «а», на которой стоит пешка а3. Сколько полей предстоит прошагать пешке до поля превращения а8?

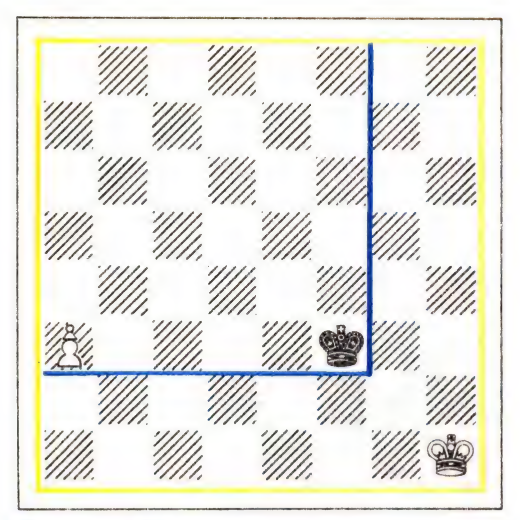


Диаграмма 65

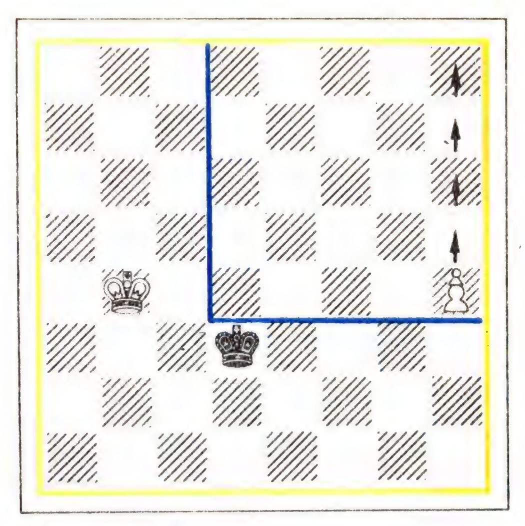


Диаграмма 66

— Пешке, чтобы стать ферзем (или любой другой фигурой, кроме короля), надо пройти пять полей.

— Чертим линию, отсчитывая такое же количество полей по 3-й горизонтали от поля а3, где расположена пешка, и попадаем на поле f3, где стоит король. Соединяем по вертикали «f» до 8-й горизонтали и получаем вместе с крайними линиями так называемый квадрат пешки, или кратко — квадрат (см. диаграмму 65).

Существует даже специальное правило квадрата (оно применяется, когда пешка вдруг отваживается стать генералом без поддержки своего короля).

«Если король слабейшей стороны уже расположился в квадрате пешки или при своем ходе попадает в него, то он успевает эту пешку догнать и уничтожить. Если же король размещается за пределами квадрата и не входит в него, то пешка сильнейшей стороны становится ферзем или другой любой фигурой (кроме короля)».

Четко зная правило квадрата пешки, не обязательно играть все встречающиеся аналогичные позиции до самого конца.

Квадраты могут быть разной величины, находиться в любой части доски, но правило квадрата от этого не меняется. Сначала квадрат можно отметить, а затем измерять мысленно глазами.

— Разберем следующую позицию (см. диаграмму 66).

При ходе белых пешка проходит в ферзи, но сейчас ход черных. 1. ... Крd3 — е4! Король вступает в волшебный квадрат, и уже нетрудно убедиться, что он задерживает и уничтожает пешку.

Обратите внимание на то, что все это происходит без поддержки пешки своим королем. Правда, он поставлен в такие условия, что практически не в силах вмешаться, ибо отрезан от своего пехотинца королем противника. Но в будущем, на последующих занятиях, поддержка пешки королем, т. е. их согласованные действия, будет иметь решающее значение.


c
d
f
g
КОРОЛЬ
КОРОЛЬ
ПЕШКА

14-е занятие: «СПАСИТЕЛЬНИЦА-ОППОЗИЦИЯ»

(продолжение сказки)

— Ну вот мы и опять встретились, мои юные шахматисты,— обратился Король к детям.— На чем я остановился в прошлый раз?

— Как Черный Король с помощью хитрых задач отобрал очередь первого хода у Белого Короля,— дружно ответили малыши.

— Так слушайте, чем кончилась эта история.

— Сегодня я приготовил тебе «волшебницу-оппозицию»,— заранее предвкушая победу над своим соперником, обратился Белый Король к Черному Королю.— Дана позиция: белые — Крd3, п.е2, черные — Кре5. Кто побеждает при ходе черных?

Попросил и Черный Король три дня для раздумий и пришел с готовым решением.

— Белые проводят Пешку в Ферзи,— бойко и уверенно отрапортовал он.

— А вот и нет,— усмехнувшись, ответил Белый Король.— Черный Король делает ничью с помощью оппозиции. Тебе для решения понадобилось три дня, а я, лишь мельком взглянув на позицию, могу определить это сразу,— покровительственно заявил Белый Король.— Итак, 1 : 0 в мою пользу,— подытожил он счет шахматного поединка.— Ладно, даю вторую позицию: белые — Крd6, п.е6, черные — Крd8. Сумеют ли черные сделать ничью? Очередь хода за белыми.

Ни теряя ни секунды, Черный Король удалился на трехдневное размышление. Вернулся он повеселевший:

— Белые побеждают!

И снова Белый Король вынужден был его огорчить:

— Черные делают ничью,— сообщил он,— 2 : 0 в мою пользу. Даю третью позицию: белые — Крd3, п.е2, черные — Крd6. Кто одержит победу при ходе белых?

Минуло пять дней. С сияющим лицом Черный Король стал показывать, как черные делают ничью. Но Белый Король доказал, что белые проводят Пешку в Ферзи и побеждают с помощью оппозиции.

— И так вернул очередь первого хода? — не поверила Аленка.

— И после этого Черный Король уже никогда не смог вернуть его обратно? — поинтересовался Алеша.

— Да, со счетом 3 : 0 завершился этот «исторический» поединок. Это, конечно, сказка, вымысел. На самом деле, для того чтобы определить, кому начинать белыми, бросают жребий или узнают по специальной таблице.

— Прав ли был Белый Король, доказав, что хорошее знание законов оппозиции помогло ему одержать победу над своим соперником, и не допустил ли он при этом ненароком оплошности, ошибки? — попросил ответить малышей на следующем занятии шахматный властелин.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

В чем секрет спасительницы-оппозиции? Когда и кому она приходит на помощь?

Объясните детям, что если одинокому королю удается встать напротив другого через одно или несколько нечетных полей по вертикали (горизонтали или диагонали), то считается, что он *занял оппозицию* к королю с пешкой (если он ходил последним). Если же число полей между королями четное, то оппозицией владеет тот король, у кого очередь хода. В этом случае оппозицией владеет сильнейшая сторона. Если пешка сильнейшей стороны идет на 7-ю (белую) или 2-ю (черную) горизонталь с шахом одинокому королю, то ничья. У одинокого короля есть твердая уверенность: в борьбе с королем и пешкой противника он спасется.

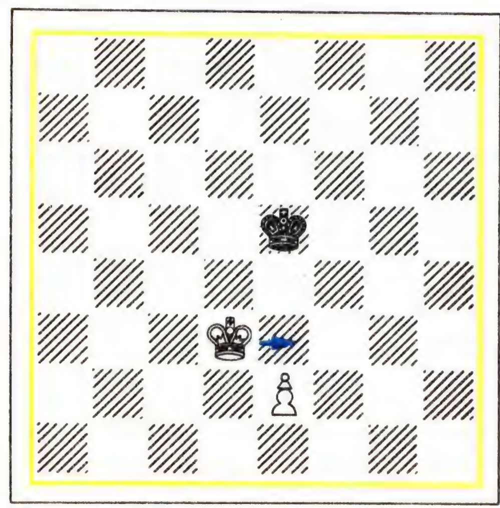


Диаграмма 67

Проследим это правило на такой позиции (см. диаграмму 67). Ход белых. Упражнение рассматриваем до победного конца одной из сторон: пока сильнейшая сторона не проведет пешку в ферзи на поле е8 или слабейшая сторона не сделает ничью. Правильная игра с обеих сторон — непременное условие.

1. Крd3 — е3! ... (ход сильнейший: оппозицией теперь владеют белые. Слабейшая сторона должна проиграть, пешка пройдет в ферзи). Разберем подробно, как это произойдет.

1-й *вариант*:

1. ... Крe5 — е6

2. Крe3 — е4 ... (сохраняя оппозицию).

2. ... Крe6 — е7

3. Крe4 — е5 Крe7 — е8 (надеясь на последний шанс, а вдруг белые нарушат оппозицию).

4. Крe5 — е6 Крe8 — d8 (вынужден уйти).

5. е2 — е4 ... (теперь пора подтянуть вперед к королю пешку).

5. ... Крd8 — е8 (возвращается в оппозицию, но у белых в запасе еще один пешечный ход).

6. е4 — е5 Крe8 — d8 (или на f8).

7. Крe6 — f7 ... (при ходе черных на поле f8 следует пойти на d7, в обоих случаях беря под контроль е8 — поле превращения).

7. ... Крd8 — d7

8. e5— e6 + Крd7— d8
9. e6— e7 + Крd7— c7
10. e7— e8Ф (пешка прошла в ферзи. Король сильнейшей стороны, продвигаясь впереди своей пешки, расчищал ей путь с помощью оппозиции, чередующейся с фланговыми заходами).

2-й вариант:

1. Крd3— e3 Крe5— d5 (уходя от оппозиции и принуждая к этому противника).
2. Крe3— f4 Крd5— e6 (занимая вертикаль «e», мешая продвижению пешки вперед).
3. Крf4— e4 ... (овладевая оппозицией).
3. ... Крe6— d6
4. Крe4— f5 Крd6— e7
5. Крf5— e5 Крe7— d7
6. Крe5— f6 Крd7— e8
7. Крf6— e6 Крe8— d8
8. e2— e4 Крd8— e8
9. e4— e5 Крe8— d8
10. Крe6— f7 ... (беря под контроль поле e8). Легкий выигрыш.

Посмотрим, справедливо ли правило оппозиции для слабейшей стороны, могут ли при своем первом ходе черные свести окончание вничью.

1. ... Крe5— d5! (завладевая оппозицией).
2. e2— e4 + Крd5— e6

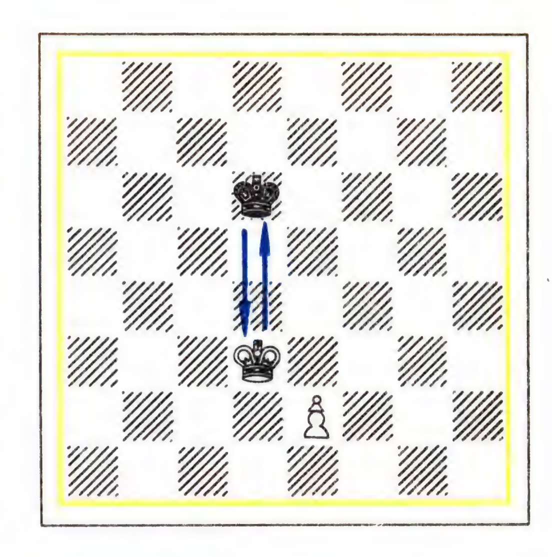


Диаграмма 68

3. Крd3— d4 Крe6— d6 (владея снова оппозицией).
4. e4 — e5 + Крd6— e7 (контролируя вертикаль «e», поле e8).
5. Крd4— d5 Крe7— d7
6. e5— e6 + Крd7— e8
7. Крd5— d6 Крe8— d8
8. e6— e7 + Крd8— e8
9. Крd6— e6, и черному королю некуда ходить — пат, ничья.

Если изменить местоположение черного короля и поставить его на d6, он также сделает ничью, немедленно занимая оппозицию: 1. ... Крd6— d5 (см. диаграмму 68).


КОРОЛЬ

15-е занятие: «НЕПОБЕДИМЫЙ»

(легенда)

— Белый Король был прав,— дружно заявили дети шахматному властелину.— Мы все тщательно проверили, ошибок не обнаружили: оппозиция его действительно спасла.

И приняв похвалу как должное, они озадачили Короля:

— А каким ходом лучше начинать партию, чтобы не испытывать горечь поражения? — полюбопытствовала Аленка.

— Делится ли вся партия на части? Можно ли выиграть быстро? На каком ходу, какие секреты надо знать? — огорошил Алеша Короля целым потоком вопросов.

— Да, взрослеете вы прямо на глазах, такие каверзные вопросы преподносите мне, что я диву даюсь! — с удовольствием в голосе произнес Король, явно польщенный успехами своих гостей.— Отвечу сначала Алеше. Вся партия делится на три части, так повелось, видимо, издавна: дебют (начало), середина игры и окончание. С окончанием вы уже познакомились — это волшебный квадрат и спасительница-оппозиция (как правило, с небольшим количеством фигур или одинокий король и король с пешкой). Все части партии исследуются и изучаются, но наиболее тщательно разработана дебютная стадия, так как зачастую уже в начале партии решается судьба шахматного сражения. На остальные вопросы вам поможет ответить легенда, т. е. такая сказка, которая могла быть или где-то была на самом деле.

...В давние-стародавние времена жил да поживал шахматный мудрец по прозвищу Непобедимый. Прозвище пристало к нему не случайно: слыл он искусным шахматным игроком, потому что за много лет подряд ни разу не произнес слово: «Сдаюсь!», да и ничьих не признавал, хотя много исколесил дорог по белу свету. Был он щедро наделен от природы великим шахматным талантом.

Доходило до того, что мог поставить игроку мат на том ходу, который тот сам пожелает. Мало того, показывал даже место на доске, где предстоит его королю сложить свою голову и от какой фигуры или пешки он погибнет. И представьте себе, что все до поры до времени сходилось, как по нотам.

Вскоре шахматная горячка захлестнула весь мир, игра стала распространяться со сказочной быстротой. Во многих царствах и государствах, королевствах и княжествах появились новые одаренные шахматисты, масса шахматной литературы, стали проводиться всевозможные крупные турниры с игроками высокого класса.

Все труднее приходилось Непобедимому отстаивать звание сильнейшего на планете. И вот сначала начались ничьи, а потом одно за другим посыпались поражения. Вскоре Непобедимый перестал выступать в соревнованиях и уединился.

— Так что, Аленка, постоянно непобедимых не бывает. Правда, были шахматисты, которые умерли непобежденными, но и они на протяжении своей жизни изведали горечь поражений. Итак, проигрывают все: только одни чаще, другие реже. Заветного первого хода, который бы обеспечивал всегда победу, не существует, сколько бы мы его ни искали.

Первый ход в шахматной партии может сделать одна из восьми пешек и один из двух коней двадцатью разными способами. Хороших первых ходов множество, но выигрыш достигается не только тем, что сделан хороший начальный ход, что, правда, тоже бывает весьма важно, но и тем, как игрок направляет, ведет всю партию от начала до ее окончания, т. е. до победы в игре. Для этого надо знать и неукоснительно соблюдать, особенно на первых порах, законы шахматной игры, и в первую очередь законы дебюта (начала) партии.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Дети часто спрашивают: «Как правильно начинать игру? Как играть дебют?»

Главная задача дебюта — быстро подготовить необходимые силы и соответствующие резервы для скорейшего перехода к атаке, наступлению, а при неудаче и к активной обороне. Для этого **надо**:

1. Развивать пешки и фигуры, чтобы быстрее занять центр доски. В первую очередь выводить легкие фигуры — коней и слонов — или контролировать центральные поля фигурами. Пешки — ударная сила шахматного войска: они прорывают позиции неприятеля, таранят их, отгоняют вражеские фигуры, делают проходы-бреши в обороне противника, открытые линии. Иногда, не дожидаясь подхода главных сил, сами ввязываются в сражение, и даже бывает так, что ставят мат королю противника. Они сплачивают боевые порядки атакующих, создают неприступный пешечный заслон, мешают пешкам соперника делать то же самое. Мобилизация боевых сил должна быть хорошо согласована, проходить по плану.

2. Постоянно ограничивать действия фигур противника, их маневренность и в то же время стараться не допускать каких-либо слабостей в собственных боевых порядках: сдваивания пешек, разобщенности, разрозненности фигур, полного или частичного отсутствия взаимодействия между ними и т. п.

3. Своевременно, в течение примерно 12—15 первых ходов, обезопасить короля, уводя его в укромное убежище, и выводить на активную позицию одну из ладей. Этому как раз и служит совместный ход короля и ладьи — рокировка. Затем быстро, энергично и решительно перейти в наступление на противника всеми силами, иначе атака может быть обречена на неудачу. Все действия как при мобилизации и наступлении, так и при защите, отражении атаки противника должны быть четко согласованы и проходить по заранее намеченному плану (с некоторыми постоянными

поправками на меняющуюся обстановку). Для этого желательно делать только хорошие ходы и избегать плохих.

Дети обычно задают такой вопрос:

— Какие ходы надо считать хорошими, а каких следует избегать?

О т в е т: **хорошими ходами** считаются далеко не все, а примерно следующие:

а) если ход открывает дорогу, дает выход двум своим фигурам: пешке e2 на e4 (для белых), пешке e7 на e5 (для черных), освобождая путь слону и ферзю, и т. п.;

б) если ход создает угрозу королю: белый слон, поставленный на поле c4, нацелен на слабый пункт — пешку f7 (защищена только королем), прикрывающую короля черных и черного слона на c5, который простреливает такой же слабый пункт f2 у белого короля;

в) все ходы по выведению своих фигур на активные боевые позиции: Кc3 и Кf3 — белые, Кc6 и Кf6 — черные защищают свои пешки на e4 и e5 и освобождают 1-ю горизонталь для рокировки. Лучше вовремя выполненная короткая рокировка, чем длинная;

г) если своей фигурой или пешкой сковываешь подвижность и дальнобойность неприятельского войска, мешаешь их взаимодействию;

д) если своими ходами занимаешь или осуществляешь контроль над центральными, ключевыми полями шахматной доски;

е) если одним своим ходом преследуешь одновременно несколько задач; вывел свою фигуру или пешку, обеспечил их защиту и напал на пешку или фигуру противника — 3 цели выполнил;

ж) если совершаешь нападение на противника несколькими единицами своего войска: одна может быть быстро отогнана, или поймана, или уничтожена противником. Непременно надо стремиться к уничтожению фигур и пешек противника, но если появляется возможность без промедления поставить мат, то нельзя ее упускать ни в коем случае: мат — главная задача для игрока-шахматиста;

з) если опережаешь противника в развитии своих фигур, одновременно противодействуя ему сделать то же самое. Опередивший в развитии получает своеобразную фору, т. е. дебютное преимущество, что позволяет начать атакующие операции значительно раньше и более успешно.

Дети могут поинтересоваться, какие ходы считаются плохими. Как они выглядят?

Необходимо **избегать** следующих ходов:

а) как правило, не следует ходить несколько раз подряд одной и той же пешкой или фигурой. Это приводит к отсталости в развитии, теряется темп, скорость продвижения, т. е. идет топтание на месте в ущерб развитию другим единицам шахматного войска. Дебютное преимущество переходит к противнику.

Н а п р и м е р: *1-й ход:* e2 — e4 белые, e7 — e5 черные. *2-й ход:* Сf1 на b5 белые, c7 на c6 черные с нападением на слона Сa4, первая ошибка в развитии; b7 на b5, снова отгоняя слона на b3, черные опережают белых в развитии: слон белых уже совершил 3 бесцельных хода подряд, а черные успели ввести в сражение две далеко продвинутые пешки, открыли дорогу слону c8. Инициатива всецело переходит к черным, хотя белые и начинали первыми, им приходится обороняться;

б) не заниматься «пешкоедством», забывая о главном принципе в дебюте: быстрой активизации фигур, согласованном развитии всех единиц войска, иногда добиваясь и перевеса на небольшом участке нападения.

Например: *1-й ход:* Kb1 на c3, черные — d7 — d5. *2-й ход:* e2 на e4, белая пешка отдается за развитие. Черные берут ее пешкой d5. *3-й ход:* f2 на f3, подставляя еще одну пешку, черные лакомятся и этой, белые оставляют еще одну на «съедение» — g2, делая на *4-м ходу* ход d2 — d3, черные снова берут пешку на f3. *5-й ход:* белые берут слоном f1 черную пешку на g2, иначе следующим ходом она возьмет или слона, или ладью на h1. Итог «пешкоедства» черных: белые войска значительно опережают в развитии черные ценой трех пехотинцев. Но четыре хода подряд сделала одна пешка, хотя и со взятием, уничтожением. При дальнейшей правильной игре белые, без сомнения, должны победить;

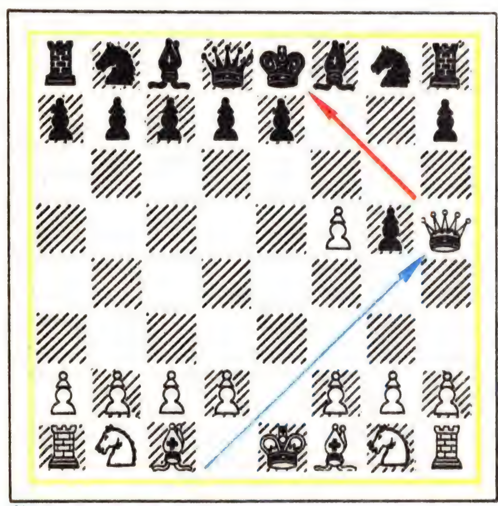


Диаграмма 69

в) плох ход с ранним выводом ферзя, потому что на него, как на более ценную фигуру, как правило, начинается настоящая «охота» с целью отогнать или уничтожить, загнать в западню. Ферзь, отступая в безопасное место, дает противнику выигрыш в развитии, предоставляет ему дебютное преимущество, отдает добровольно инициативу в руки. Например: *1-й ход:* e2 на e4, черные e7 на e5. *2-й ход:* Фd1 на h5, нацеливаясь на слабый пункт — пешку f7, черные Kg8 на f6, с нападением на ферзя и отгоняя его, допустим, на h3. *3-й ход:* черная пешка d7 идет на два поля вперед — d5, одновременно нападает слоном c8 на ферзя. *4-й ход:* Фh3 на f3, черные уже добились дебютного преимущества, и ферзь пока еще не отыскал для себя надежного, безопасного пристанища;

г) плохие ходы, когда ходят крайними пешками, выводят коней на вертикали «a» и «h». Тем самым допускается сдваивание или даже страивание своих пешек на одной любой вертикали.

Если один из игроков отважится нарушить один из законов шахматного сражения уже в дебюте, то его неизбежно ждет возмездие в виде больших материальных потерь (фигур и пешек), а чаще в виде матового финала, причем за заранее определенное количество ходов. Рассмотрим мат, поставленный всего за три хода.

1-я партия.

1. e2 — e4 f7 — f5 (раскрывая позицию короля) — первое дебютное нарушение со стороны черных.

2. e4 : f5 g7 — g5 (вторая дебютная ошибка: пешки назад не возвращаются и король остался совсем без защиты). Вместо этого

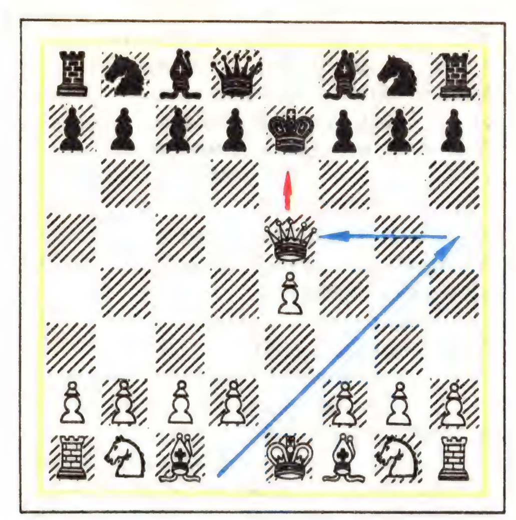


Диаграмма 70

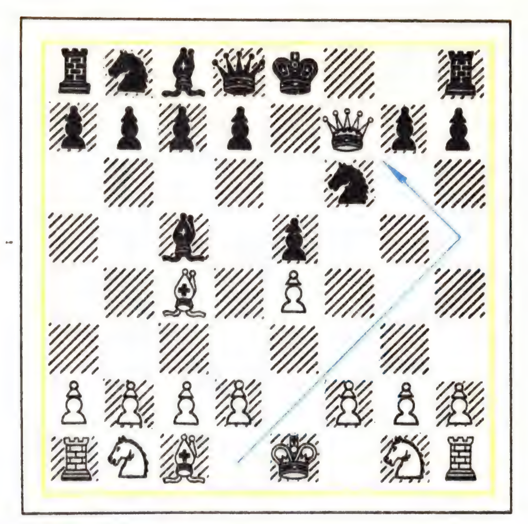


Диаграмма 71

хода надо было сыграть Kf6 (см. диаграмму 69).

3. Фd1 — h5 ×

2-я партия. Еще одна коротенькая партия:

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Фd1 — h5 Kpe8 — e7 ?? (грубейшая ошибка! Королю пока никто не угрожал, можно было играть Kb8 — c6).
3. Фh5 : e5 × (см. диаграмму 70).

3-я партия. Рассмотрим пример «детского мата», где черные явно пренебрегли дебютными законами и получают мат ферзем (что является обязательным условием) за строго определенное количество ходов (на четвертом ходу) и на точно определенном месте — поле f7.

1. e2 — e4 e7 — e5 (препятствуя дальнейшему продвижению белой пешки).
2. Cf1 — c4 Cf8 — c5 (сильнее Kf6).
3. Фd1 — h5 Kg8 — f6 ?? (уже плохо, поздно. Правильней Фd8 — e7 или Фd8 — f6, избегая мата). Оба хода являются правильной защитой от «детского мата».
4. Фh5 : f7 × (см. диаграмму 71).

Часто исход сражения решается с помощью ловушек и комбинаций. Ловушка, как правило, таит в себе коварный ход, интересную задумку, красивую концовку. Ловушки надо уметь разгадывать и нейтрализовать, а также умело маскировать от противника и своевременно применять. Отличительная черта ловушечных ходов от обычных — это неожиданность для соперника. Применившему ее она зачастую приносит материальные выгоды или выигрыш всей партии.

Ловушка не мыслится без хитро, тщательно замаскированной западни, где обязательно находится фигура — приманка, на которую ничего не подозревающий противник может польститься. Ловушка завершается эффектной, неожиданной концовкой. Но если приманка соперником разгадана (а брать ее необязательно), то ловушка может не сработать, в отличие от комби-

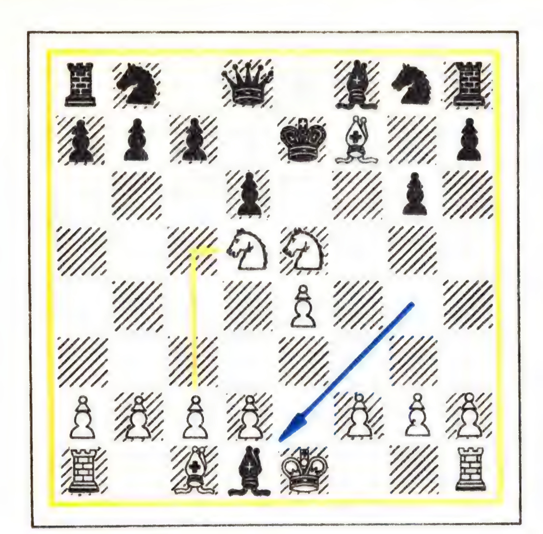


Диаграмма 72

нации, где нападающая сторона вынуждает противника делать ход, хотя тому это и невыгодно.

Рассмотрим коротенькую партию, где представлена знаменитая и красивая ловушка (проведенная в самом начале партии), вошедшая в шахматную историю как «мат Легаля» (по имени французского игрока).

1. e2 — e4 e7 — e5

2. Cf1 — c4 ... (нацеливаясь на пункт f7 черных). Обратите внимание своих подопечных на то, что в начальной позиции пункты f7 (и f2 у белых) самые слабые, ибо они защищены лишь одним королем. И потому двойное нападение на эти пункты всегда содержит серьезные угрозы королю.

2. ... d7 — d6 (открывая дорогу своему слону c8, защищая пешку).

3. Kg1 — f3 Cc8 — g4 (связывая коня, который загораживает ферзя).

4. Kb1 — c3 g7 — g6 (слабый ход с потерей темпа).

5. Kf3 : e5 ...— вот он, л о в у ш е ч н ы й ход. (Белые заготовили приманку, приглашая черных якобы «бесплатно» побить ферзя, что категорически не следовало бы делать (ведь приманка не носит обязательного характера — хочешь бери, хочешь нет). Но черные не вняли голосу рассудка и опрометчиво пошли навстречу своей неминуемой гибели.)

5. ... Cg4 : d1 ?? (грубая ошибка! Играя de, черные могли отделаться потерей пешки, но они пожадничали, недооценив угрозу пункту f7).

6. Cc4 : f7 + ... (белого слона брать нельзя, он защищен конем e5, вынуждая короля сделать один-единственный в этом положении ход).

6. ... Kpe8 — e7 (на что последовал эффектный финал).

7. Kc3 — d5 × (см. диаграмму 72).

Объясните детям, что дебютных начал, причем разных, множество, но применять их следует творчески, не зазубривая бездумно, механически. Поучительны слова великого русского шахматиста XIX в. Михаила Ивановича Чигорина: «В каждом дебюте, чуть ли не в каждом варианте его, можно избежать шаблонных, книжных вариантов, достигнув при этом, разумеется, не худших, если не лучших результатов».

Разберите с ребятами красивую и поучительную ловушку, известную под названием «спёртый мат».

1. e2 — e4 c7 — c6

2. Kb1 — c3 d7 — d5

3. Kg1 — f3 d5 : e4

4. Kc3 : e4 Kg8 — f6

5. Фd1 — e2 ... (ход, ставящий коварную ловушку).

5. ... Kb8 — d7 ?? (ошибочный, очень плохой ход).

6. Ke4 — d6 × (брать коня пеш-

кой нельзя, открывается король). Спёртый мат — это мат, при котором королю мешают свои фигуры, из-за них ему некуда ходить. Черные нарушили законы правильного развития в дебюте и поплатились.

Давайте познакомимся с партией шестилетнего индийского шахматиста С. Гангули, будущего чемпиона мира по шахматам 201? года, согласно прогнозам советского гроссмейстера Э. Гуфельда, который проводил занятия в штате Бенгалия. Малыш провел красивую комбинацию с жертвой слона и заставил капитулировать своего соперника. Интересен комментарий юного шахматиста.

Белые:	Черные:
С. Гангули	Д. Шарма
1. e2 — e4	c7 — c5
2. Kg1 — f3	e7 — e6
3. d2 — d4	c5 : d4
4. Kf3 : d4	Kg8 — f6
5. Kb1 — c3	d7 — d6
6. Cc1 — e3	a7 — a6

7. a2 — a4 (препятствуя продвижению 7. ... b7 — b5).

7. ...	Kb8 — c6
8. Cf1 — e2	Cf8 — e7
9. 0 — 0	Фd8 — c7
10. f2 — f4	Cc8 — d7

(в случае 10. ... Фd7 — Фb6 у меня был выбор между 11. Kd4 — f5 Фb6 : b2. 12. Фd1 — d2 Фb2 — b4 (12. ... Kb4 — 13. Kd4!) 13. Kf5 : g7 + Kpe8 — f8. 14. Kg7 — h5. Kf6 : e4. 15. Kc3 : e4 Фb4 : e4. 16. Ce2 — d3 Фd4 — b4. 17. c2 — c3 Фb4 — a5. 18. f4 — f5 с отличной игрой и более простым 11. Фd1 — d2, сохраняя все выгоды позиции).

11. Ce2 — f3	h7 — h6
12. Фd1 — d2	Лa8 — b8

(сильнее 12. ... Лa8 — c8, на что я собирался отвечать 13. Фd2 — f2 с идеей Лa1 — e1).

13. Лa1 — d1	Kc6 — a5
14. b2 — b3	Лb8 — c8

15. Kc3 — e2 (в этот момент черным необходимо было играть 15. ... 0 — 0. Однако мой соперник предпочел...).

15. ...	Ka5 — c6 (последовало...).
16. Лd1 — c1	Kc6 : d4

17. Ke2 : d4 (а уж здесь короткая рокировка была обязательна. Но черные отреагировали иначе).

17. ...	Cd7 — c6
18. Kd4 : c6	b7 : c6

(вариант с 18. ... Фc7 : c6 никак не мог устроить моего партнера).

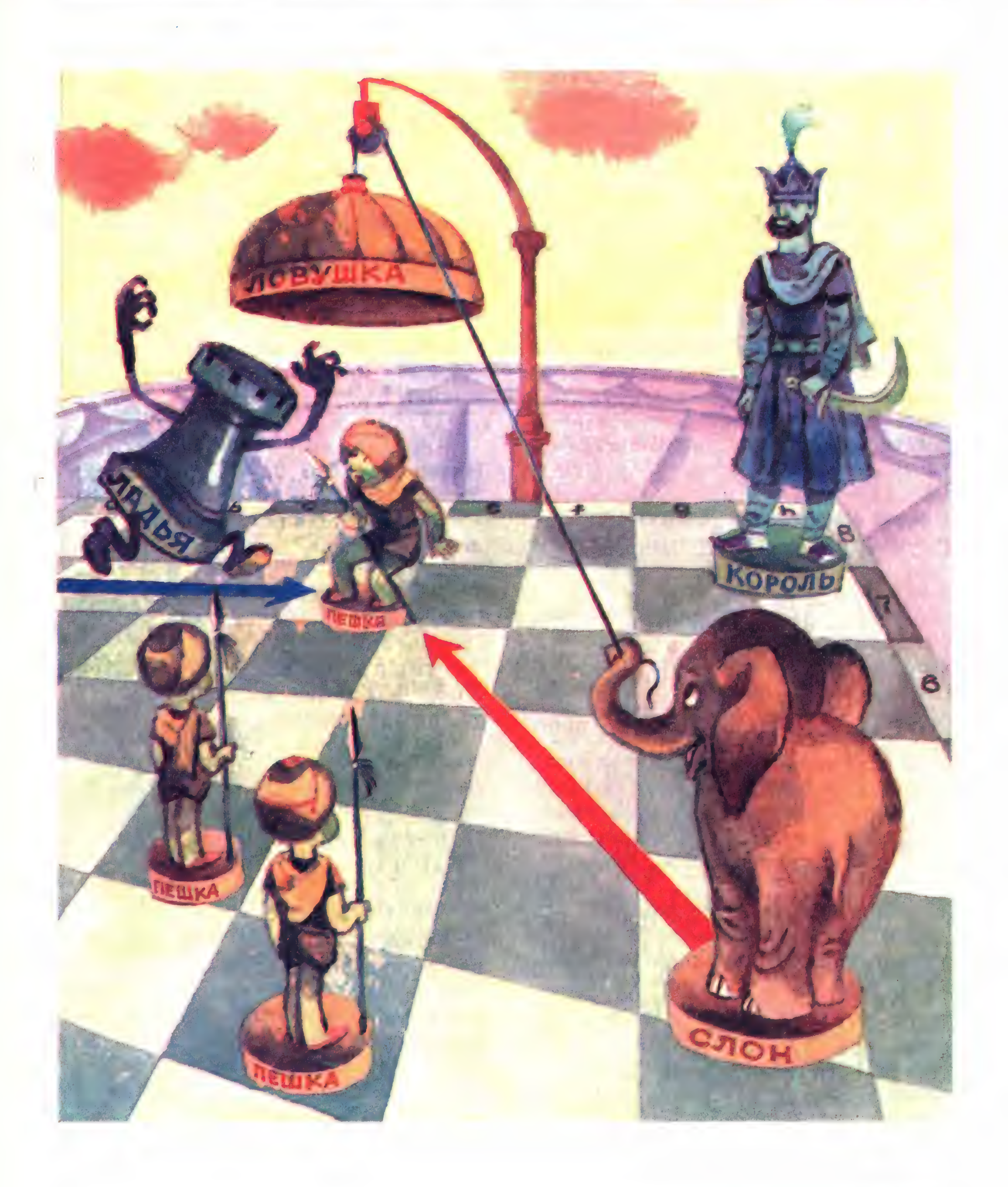
Заключительная позиция после 32-го хода черных выглядит так:

Белые: Kpg1, Фc3, Лe1, Cd4, Cg4, пп. a4, b3, c2, e5, g2, h3 (11 фигур).

Черные: Kpe8, Фg6, Лb8, Лh8, Kf8, пп. a6, c6, d5, f7, g7, h5 (11 фигур).

33. e5 — e6!!	f7 : e6 (плохо ...).
34. Фc3 : c6 +	Kpe8 — f7
35. Фc6 — c7 +	Kpf7 — g8
36. Cg4 : e6 +	Kpg8 — h7
37. Ce6 — f5	Черные сдались.

Объясните детям, как выиграна партия: последним ходом белые проводят комбинацию: жертвуют слона (а ферзь обязан брать, иначе открывается шах) и мат на поле g7 ферзем. Брать белого ферзя нельзя: его поддерживает слон d4. 37. ... Фg6 : f5 38. Фc7 : g7 + ×.


ЛОВУШКА
ЛАДЬЯ
ПЕШКА
КОРОЛЬ
ПЕШКА
ПЕШКА
СЛОН

16-е занятие: «ВОЛШЕБНЫЙ МИР КОМБИНАЦИЙ»

(сказка)

— Можем ли мы научиться ловушкам и комбинациям? Нельзя ли их запомнить, выучить наизусть? — обратилась Аленка к Королю.

— Чем отличается начало партии (дебют) от середины игры? Бывают ли ловушки или комбинации в середине партии? — полюбопытствовал и Алеша.

— Послушайте-ка сказку, и вам все станет ясно и понятно,— предложил детям Король.— Называется она «Чародей комбинаций».

...Жил-был на свете обыкновенный мальчик примерно ваших лет. Он страстно любил читать и читал все, что попадалось под руку. Были у него дома и шахматы, но он не умел в них играть и поэтому считал скучной игрой. Однажды ему на глаза случайно попалась шахматная книга, которая круто перевернула всю его жизнь, заставив по-иному взглянуть на шахматную игру, уловить ее магическую силу, прикипеть всем сердцем к волшебному миру комбинаций.

А шесть строчек навсегда запали в память будущего чародея комбинаций: «Глубоко ошибочно мнение, что искусство комбинирования зависит от прирожденного таланта и что научиться ему нельзя. Каждый опытный шахматист знает, что все (или почти все) комбинации возникают на основе уже известных элементов, как, например, знаменитая жертва слона на f7, не требующая большой затраты времени на обдумывание».

— И он сразу стал «чародеем комбинаций»! — воскликнул Алеша.

— Разумеется, нет, в этом-то и все дело,— поспешил переубедить мальчика Король.— Он принялся основательно, всерьез изучать книгу. И твердо усвоил главную мысль, что комбинация — это серия ходов обязательно с жертвой фигуры или пешки, которые защищающаяся сторона обязана принять! В этом ее основное отличие от ловушки, где «дар» может быть и отвергнут. Комбинаций и ловушек в шахматной игре великое множество: несколько сотен.

Мальчик страстно полюбил комбинации, к ловушкам же относился пренебрежительно. Основательно изучал матовые комбинации, где фейерверк жертв мгновенно приводит к капитуляции короля обороняющейся стороны. Здесь ему не было равных, за что и был прозван «чародеем комбинаций».

Жертвуя и нападая на противника, «чародей комбинаций» применял всевозможные тактические шахматные удары: открытый шах, мельницу, двойной удар.

Ну, а что касается дебюта, то здесь происходит подготовка к атаке, в середине же партии разворачиваются основные шахматные события, поэтому эта стадия считается главной из всех трех. Она тесно увязана и с дебютом, так как вытекает из него, и с окончанием — оно зависит от середины игры.

— А что должен знать и уметь игрок, чтобы уверенно разбираться и спокойно себя чувствовать в середине партии? — поинтересовалась Аленка.

— Все, о чем я уже рассказал, и еще кое-что. Чародей комбинаций в совершенстве обладал всеми этими основными достоинствами шахматного комбинатора:

а) хорошо видел все шахматное поле сражения;

б) точно и четко рассчитывал свою комбинацию и предвидел комбинацию противника;

в) обладал умением правильно оценивать свою и чужую позиции;

г) намечал нужный план игры, который помогал более четко, последовательно добиваться намеченной цели;

д) рассчитывал все возможные способы достижения победы, не допускал ошибок.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Конечно, середина игры изобилует огромными возможностями для достижения победы одной из сторон, но для дошколят привлекательнее всего комбинации с матовым финалом, где красота и изящество комбинационного удара прекрасно соседствуют с результативностью. Рассмотрим тактические приемы, которые помогают изменить соотношение сил в свою пользу, пока без последующей комбинации, с выигрышем лишь фигуры. Открытый шах получается после того, как одна из фигур, меняя свое месторасположение, открывает нападение другой фигуры на короля соперника.

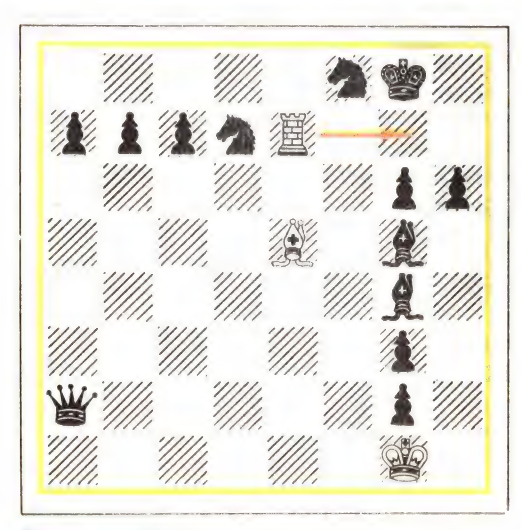


Диаграмма 73

Особенно коварным открытый шах становится в форме комбинации, известной под названием «мельница» (см. диаграмму 73). Черным грозит мат на следующем ходу двумя способами: 1. Фа2 — f2 ×. 2. Сg5 — е3 ×, но первый ход за белыми, и это помогает пустить им в ход неотразимое и грозное оружие — «мельницу».

1. Лe7 — g7 + Крg8—h8

2. Лg7 : d7 + Крh8 — g8 (итак, первый открытый шах).

3. Лd7 — g7 + Крg8 — h8 (черные потеряли пока коня).

4. Лg7 : g6 + Крh8 — h7 (потеряна еще пешка).

5. Лg6 — g7 + Крh7 — h8

6. Лg7 : g5 + Крh8 — h7 (потеряна «бесплатно» уже 3-я фигура).

7. Лg5 — g7 + Крh7 — h8

8. Лg7 : g4 + Крh8 — h7 (мельница продолжает «молоть»).

9. Лg4 — g7 + Крh7 — h8

10. Лg7 : g3 + Крh8 — h7

11. Лg3 — g7 + Крh7 — h8

12. Лg7 : c7 + Крh8 — g8 (белые переключаются на 7-ю горизонталь).

13. Лc7 — g7 + Крg8 — h8

14. Лg7 : b7+ Крh8 — g8

15. Лb7 — g7 + Крg8 — h8

16. Лg7 : a7+ Крh8 — g8

17. Лa7: a2 ... (комбинированный удар «мельница», словно ураган, пронесся над позицией черных, смел девять фигур и пешек, добился материального перевеса, и победа белых теперь не за горами. Как говорят шахматисты: «Дело — техники»).

Познакомьте детей с таким тактическим приемом, как «двойной удар», или «вилка». Это одновременное нападение пешки, короля, коня и ферзя, ладьи и слона сразу на две защищенные или незащищенные пешки и фигуры противника с целью их выигрыша.

«Вилка» может быть отражена и не принести успеха, если, например, пешка или конь не поддержаны, не защищены своими фигурами (см. диаграмму 74 *а, б, в, г*).

В правом верхнем углу пешка сделала «вилку», т. е. напала на две фигуры сразу: ферзя и слона (двойной удар), но сама лишена даже малейшей поддержки, и грозное оружие «стреляет» вхолостую — пешка бесславно гибнет. В трех остальных позициях «вилка» срабатывает довольно эффективно, и напавшая сторона остается с выигранной фигурой, хотя в позициях нижнего ряда черные пешки и не поддержаны своими фигурами и пешками.

«Вилка» конем еще опасней, так как она бывает более дальнобойной и более неожиданной (см. диаграмму 75).

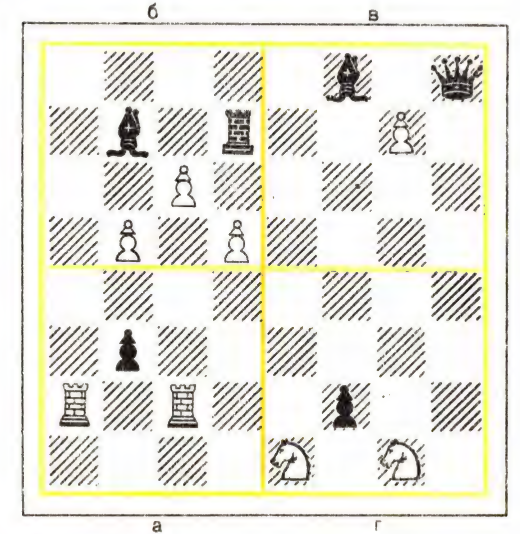


Диаграмма 74

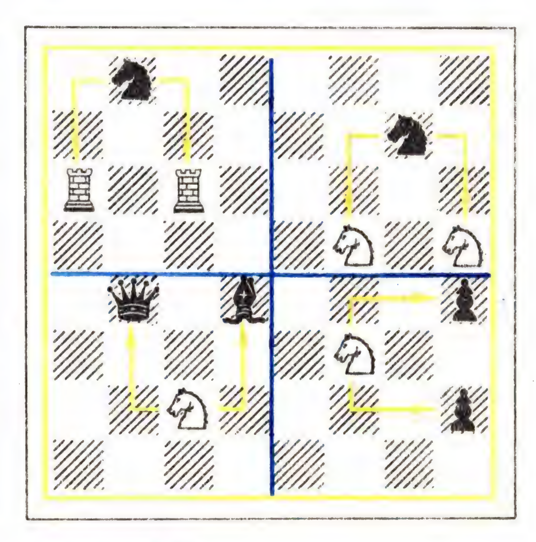


Диаграмма 75

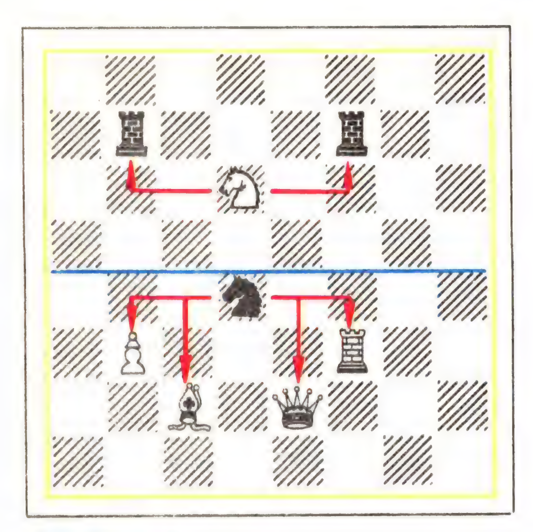


Диаграмма 76

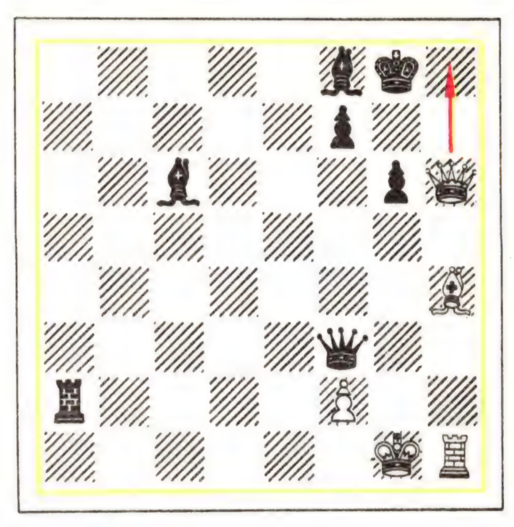


Диаграмма 77

На диаграмме 76 приводятся две типичные конструкции «вилок» коня с двумя и четырьмя зубцами.

Чтобы не попасть на вилку, не допустить двойного удара, нужно очень внимательно присматриваться к каждому ходу партнера, обязательно доискиваясь, зачем он им сделан.

Неотразимым ударом в шахматах считается двойной шах. От него ничем невозможно закрыться, а также нельзя уничтожить атакующую фигуру: их две. Можно только уйти королем на неатакованное поле. Создается двойной шах — открывающая шах фигура не только дает возможность объявить шах открываемой, но и сама объявляет шах королю. В скрытом же шахе его дает только открываемая фигура, поэтому он не так опасен, легко может быть отражен, парирован.

В позиции на диаграмме 77, чтобы подготовить двойной шах, белые, нисколько не скупясь, жертвуют ферзя вроде бы «за так» (на самом деле за неотразимую матовую атаку на поле h8), так как ферзь ничем не защищен, король имеет право его побить (правда, это и единственный ход у короля). Но следует уничтожающий двойной шах: Сh4 — f6 + с шахом слона и открывающейся ладьи h1 сразу. И хотя черный ферзь с поля f3 может побить и слона и ладью и даже закрыть «собой» шах ладьи, его усилия здесь напрасны; по две фигуры сразу не бьют, и закрыться от двух фигур, одновременно объявивших шах, не удается никак, король вынужден бежать на поле g8, но дни его все равно сочтены. Пусть дети сами поставят мат.

Рассмотрим еще один пример, где уже известному нам «спёртому мату» предшествует красивая комбинация (см. диаграмму 78).

1. Фе1 — g3 + Крb8 — a8 (нельзя на с8: 2. Фс7 ×).

2. Kd5 — c7 + Крa8 — b8

3. Kc7 — a6 + ... (чтобы избавиться от шаха, коня брать нельзя, так как от ферзя тоже шах. От него есть только единственная защита — это вернуться на поле а8).

3. ... Крb8 — a8 (на первый взгляд шаг к ничьей, к повторению позиции, но это только кажется).

4. Фg3 — b8 + !! Лe8 : b8 (королем брать нельзя, мешает конь, ладья спасает короля и губит одновременно: запирает ему выход из угла).

5. Кa6 — c7!×.

С помощью вот таких простейших задач воспитатели должны развивать у детей комбинационное зрение, комбинационное чутье. Очень интересно высказывание заслуженного тренера СССР А. Н. Кобленца, подготовившего такого великолепного виртуоза комбинаций, как экс-чемпион мира Михаил Таль:

«Шахматные комбинации наполняют сердце каждого ценителя шахмат творческой радостью. Мы восхищаемся красотой комбинаций, в которых в молчаливой борьбе белых и черных фигур воплощаются самые фантастические замыслы.

Шахматист может только в том случае считать себя настоящим художником, если ему удалось раскрыть тайны глубоких комбинационных идей, стать творцом этого своеобразного мира. Но путь к овладению мастерством тернист. Только в результате неустанной и серьезной тренировки, в практической борьбе удается шаг за шагом приблизиться к намеченной цели... Особое значение я придаю самостоятельным тренировкам учеников... Эти тренировки должны ускорить процесс развития комбинационного зрения, научить самостоятельно мыслить, не теряясь в неожиданных ситуациях» (Кобленц А. Н. Рассказы о комбинациях.— М., 1970.— С. 3).

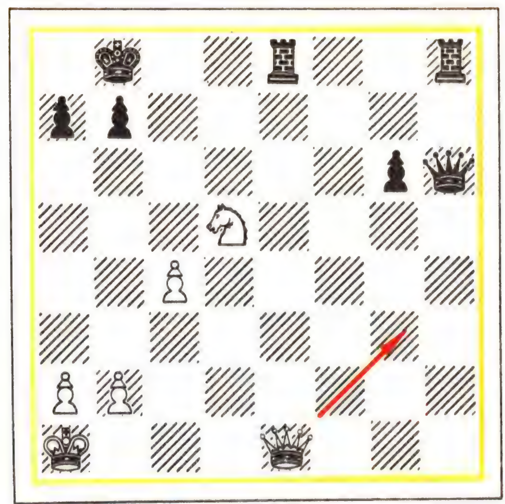
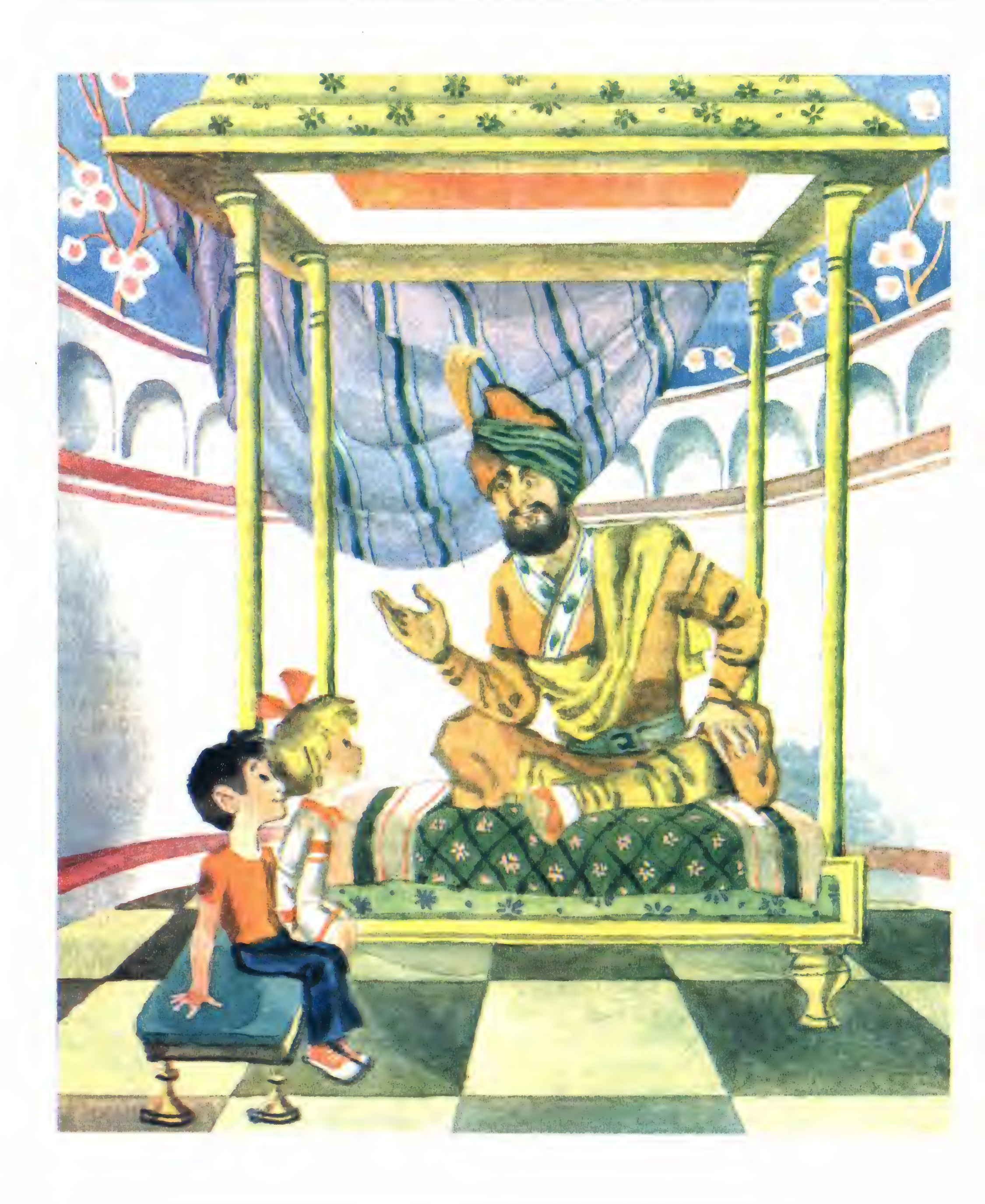


Диаграмма 78



17-е занятие: «РЕШИ ЭТЮД, ОТГАДАЙ ЗАДАЧУ — СЫЩЕШЬ УДАЧУ»

— Сегодня я расскажу вам сказку о том, как шахматы спасли царевну от колдуна.

...В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь со своей дочерью Анастасией.

Царь был поклонником мудрой игры и любил порешать на досуге шахматные этюды и задачи, да и дочь мало в чем ему уступала.

Решила она выйти замуж за принца, царь согласился, но поставил непременное условие: должен тот решить три шахматные задачи и столько же шахматных этюдов.

И полетели гонцы во все концы сообщать о царском указе, но мало кто отважился просить руки принцессы. Под видом жениха проник во дворец колдун. Решив все предложенные ему этюды и задачи, взял он принцессу в жены и увез ее в неведомые края, исчез-как в воду канул.

Затужил царь-государь не на шутку и издал новый указ: отдаст, мол, дочь свою Анастасию за спасителя, кем бы он ни оказался. Но не откликнулись на зов царевичи, испугались, попрятались.

И тут кто-то из приближенных царя вспомнил, что царский конюх Иван смел и силен непомерно, да и в шахматных премудростях хорошо разбирается.

Царь вначале страшно разгневался на придворных, узнав о таком кандидате в женихи, но потом смирился.

Иванушка же не заставил себя долго упрашивать, явился по первому зову гонца и тотчас отправился в путь.

Долго ехал он по лесам и полям, и вот вдали высоко-высоко в горах замаячил замок колдуна. Добрался до него Иванушка, громко постучал кулаком в железную дверь. Со страшным скрежетом отворились ворота, и двое стражников, закованных в металлические латы, молча впустили незнакомца. Ни о чем не спрашивая Ивана, один из них пикой показал на узкую крутую деревянную лестницу.

Иванушка смело отмерил в сумраке первую ступеньку, и вдруг из темноты возникли еще два стражника. Один из них держал шахматную доску с задачей. Задача оказалась трудной. Остановился Иван, подумал и минут через пять сказал ее ответ. Стража расступилась и молча пропустила его дальше.

Впереди оставалось пять ступенек. Поднимаясь по ним, Иванушка без запинки и ошибок решил еще две задачи и два этюда. До цели оставалось

рукой подать. И тут из хоро́м, весь в золотом наряде, вышел сам колдун и со злорадством прошипел: «Сильно повезло тебе, Иван. Ведь все задачи и этюды я несколько раз менял, усложнял и время на их решение отпустил всего час, а там казнь ждала тебя. Но,видно, не зря люди прозвали тебя Иваном Дивной Головой. По пять минут хватило тебе на решение каждого этюда и задачи. Но учти, последний шахматный этюд тебе никак не одолеть. Воротись пока не поздно, загубишь свою буйну голову».

Вскипел тут Иван-богатырь не на шутку: «Не быть по-твоему, чудище поганое, давай свой последний колдовской этюд». Призадумался Иван, поднапрягся и все же одолел и его.

В тот же миг не стало ни колдуна, ни мрачного замка, а перед Иванушкой стояла прекрасная Анастасия.

Подхватил он царевну на руки, вскочил на своего верного скакуна — и был таков.

Царь сдержал слово: отдал дочь Ивану в жены. И стали они жить-поживать в добром согласии и здравии.

— Неужели задачи и этюды могут спасти жизнь человека? — искренне удивилась Аленка.

— А не пустая ли это забава? Мне кажется,для шахматиста они ни к чему,— включился в разговор Алеша.

— Отвечу поочередно обоим. Сказка, как говорится, ложь, да в ней намек: добрым молодцам урок. Умение вовремя и быстро отыскивать правильные ответы помогает, Аленка, и в жизни. Ну а решение задач и этюдов необходимо для любого шахматиста, Алеша. Они оттачивают остроту комбинационного зрения, учат умению находить кратчайшие пути к победе, повышают класс игры. Неплохо вам и самим попробовать силы в составлении простых задач и этюдов. Но сначала надо научиться правильно и быстро их решать.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Решая этюды и задачи, дошкольники учатся более разумно, рационально распоряжаться небольшими шахматными силами, сохранившимися на доске, достигать выигрыша или добиваться ничьей, находясь в трудном положении, с плохой позицией, находить выход, казалось бы, на первый взгляд, из безнадежных положений с честью.

Дети обычно интересуются: «А кто в задачах и этюдах начинает первым: белые или черные? Можно ли быстро научиться решать их?»

Ответ: как и в обычной шахматной партии, в задачах и этюдах право первого хода принадлежит белым.

Если задачи и этюды решать под руководством взрослого, то овладеть секретами их отгадывания можно очень быстро.

Малыши начинают учиться решению задач с самых элементарных задач в один ход без участия своего короля, поэтому временно у них вводится иное правило: на половине черных, от 5-й до 8-й горизонтали, первыми начинать будут белые, а с 1-й по 4-ю горизонталь это право предоставляется черным. Мотивировка весьма проста и убедительна для малышей: «Чтобы

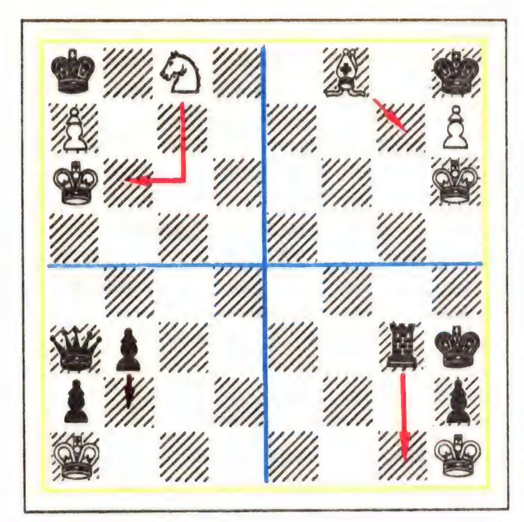


Диаграмма 79

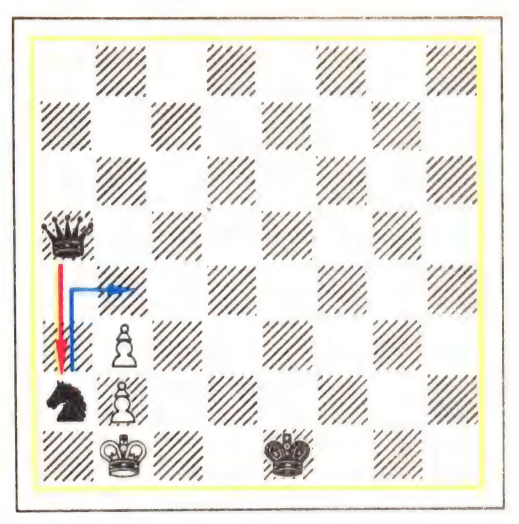


Диаграмма 80

не было обидно для той и другой стороны». Постепенно дети переходят к решению настоящих задач-двухходовок и, естественно, попадают под обычный свод, общепринятый и обязательный для всех возрастов, шахматистов разной спортивной квалификации. Привилегия дошколят заканчивается.

При решении этюдов придерживаются общепринятых норм: всегда начинают белые, так как одноходовых этюдов не бывает.

На диаграмме 79 приводятся четыре варианта простейших задач — мат в один ход. В верхних задачах начинают белые, в нижних — черные. Дайте детям возможность найти решение самостоятельно.

Рассмотрим более сложную задачу (см. диаграмму 80), где задание такое: черные начинают и дают мат в два хода. Первое время двухходовки решаются с помощью взрослого.

Рассуждаем так: белый король может пойти на поля a1, c1 или c2, а пешка — на b4. В данной позиции много возможностей, чтобы поставить мат белому королю на втором ходу, если черные сохранят данное положение без изменений. Поэтому необходимо придумать такой первый ход, чтобы, оставляя белому королю одно-два поля для перемещения, полностью перекрыть дорогу пешке b3, вынудить короля делать ходы не по своему желанию, например: Крe1 — d1 (или на d2), препятствуя выходу белого короля на простор. Вроде бы с виду неплохой, естественный ход. Итак, Крb1 не может выскочить на «волю» через ворота-поле c2, но этого оказывается недостаточно. Единственный правильный ответ белых b3 — b4 достаточен, чтобы отсрочить мат.

Если же Крb1 — a1, то Кa2 — c3 + ×, объявляя скрытый шах ферзем и отрезая поле b1 конем — мат.

Попробуем другие варианты и, наконец, находим тот единственный ход, который нам нужен: 1. Кa2 — b4. Он преследует сразу несколько целей: а) препятствует дви-

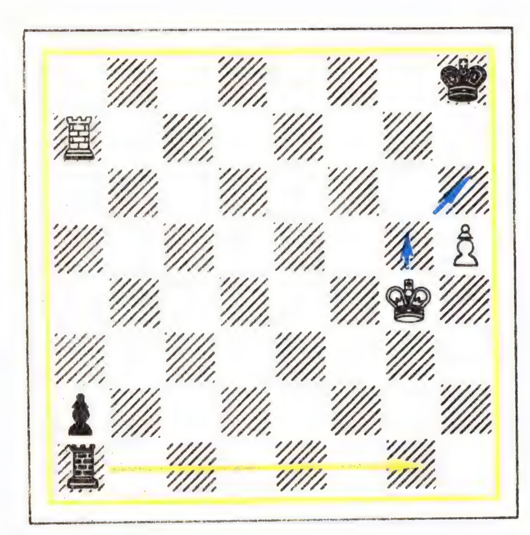


Диаграмма 81

жению пешки вперед, т. е. отбирает у нее ход; б) отнимает у короля поле a1 — ферзь простреливает всю вертикаль «а»; в) захлопывает «мышеловку», беря конем под контроль поле c2, но оставляя белому королю, как и положено в задачах, для передвижения свободное поле c1, вынуждая его пойти именно туда, так как других ходов у него попросту нет.

Так тихий, скромный, незаметный ход оказался самым сильным и красивым:

1. ... Крb1 — c1
2. Фа5 — a1×.

При рассмотрении и решении этюдов объясните детям, чем они отличаются от задач: а) число ходов не ограничивается; б) с первых ходов королю можно делать шах, уничтожать фигуры или пешки; в) больше напоминают шахматную партию, хотя, как и задачи, этюды составлены искусственно, заранее.

А теперь рассмотрим этюд (см. диаграмму 81). Белые начинают и делают ничью. Решение этого этюда не из легких: черная пешка a2 вот-вот станет ферзем, а если не станет, то белые вынуждены отдать за нее ладью. Ладьей же и королем черные без лишних усилий поставят мат. Попробуем все же побороться за ничью: 1. Крg4 — g5 Ла1 — g1 + ладья, стремясь отрезать короля от пешки и одновременно освободив поле a1, провести свою пешку в ферзи. Белые не теряются в этой неприятной и тяжелой для них ситуации и делают свой единственно спасительный и сильнейший ход: 2. Крg5 — h6 ..., прячась от этого шаха (и последующих за ним) за маленькую спасительницу — пешку. Удаляться от нее — это явная гибель, непростительная оплошность. Черные четко и неотступно проводят свой план по превращению пешки в ферзя. Ход, который они сейчас сделают,— самый разумный, иначе им грозит шах от ладьи на поле a8 и мат. 2. ... a2 — a1Ф. Все, участь белых, казалось бы, предрешена! Но вот он, спасительный шанс: белые не берут ферзя, что ведет к поражению, а сами отдают свою ладью. 3. Ла7 — a8 + ничья, если 3. ... Фа1 : a8, то пат.

Решая задачи по любой представленной в книге диаграмме, нужно помнить и о возможности составления новых задач из того же шахматного материала, но с другим расположением фигур и другими условиями. Разберем более подробно задачу, представленную на диаграмме 80, которую мы решили ранее. Начальная позиция будет выглядеть уже иначе:

Белые: Крa1, пп. a2, b2 (3 фигуры).

Черные: Крc1, Фd3, Кa3 (3 фигуры).

Белые начинают и получают мат на первом ходу четырьмя спо-

собами. У белых только три хода и все одной и той же пешкой b2 (вторая блокирована конем a3, а у короля пока совсем нет ходов). 1. b2 — b3 Фd3 — b1 + × или 1. ... Фd3 — c3 + ×. 1. ... Фd3 — — d4 + ×. 1. ... Ka3 — c2 + ×. Это первый вариант. Если первым ходом белые пойдут: 1. b2 — b4, то мат ставится теми же четырьмя способами. Это второй вариант решения.

Проверим еще один новый ход белых, более сильный: 1. b2 : Ka3, тогда последует: 1. ... Фd3 — b1 + × (уже был) и новый: 1. ... Фd3 — d4 + ×. Это третий вариант решения.

Составление множества разнообразных задач с одним и тем же материалом дает возможность воспитателю сэкономить время (он должен приготовить задачи или этюды заранее), оживляет занятия, поможет детям в самостоятельных упражнениях.

Разберите с детьми еще одну миниатюру с тем же составом шахматных персонажей.

Белые: Кра1, пп. а2, b2 (3 фигуры).

Черные: Крс2, Фh3, Ка3 (3 фигуры).

Белые начинают и получают мат на первом ходу — четыре различных способа. 1. b2 : Ka3 (как мы уже убедились, сильнейший ход белых). 1. ... Фh3 — f1 + × (решают с воспитателем). 1. ... Фh3 — c3 + ×. 1. ... Фh3 — h1 + ×. 1. ... Фh3 — h8 + × (решают самостоятельно).

Еще одна позиция для решения с теми же фигурами:

Белые: Кра1, пп. а2, b2 (3 фигуры).

Черные: Крс1, Фа3, Ke1 (3 фигуры).

Белые начинают и получают мат в один ход, несмотря на то что жертвуют ферзя.

— Дети, кто в этой позиции выигрывает?

Ответ: белые (как правило, большинство детей отвечает так).

— Почему вы так думаете?

Ответ: белые забирают ферзя, а одним конем или королем трудно поставить мат. К тому же обе белые пешки могут пройти в ферзи.

— Но обратите внимание, где находится конь и белый король.

При более тщательном изучении позиции дети меняют свое мнение на правильное: «Король заперт в углу, конь может следующим ходом объявить мат, а пешкам долго шагать до ферзя, мат объявляется в один ход». 1. b2 : Фа3 Ke1 — c2 + × (решают самостоятельно, мат ставится одним способом).

Соревнование команда на команду вносит оживление, придает хороший настрой, повышает эффективность учебного процесса, что несомненно отражается на повышении уровня игры детей.

Еще одна позиция, в которой используются те же фигуры.

Белые: Кра1, пп. а2, b3 (3 фигуры).

Черные: Крс2, Фа3, Кс1 (3 фигуры).

Каждая команда решает задачу на своей доске. За самостоятельное решение только одного варианта команда получает 2 очка, двух — 3 очка и более 3 — 5 очков, с помощью воспитателя — 1 очко. Белые начинают и получают мат на первом ходу четырьмя разными способами:

1. b3 — b4 (единственный ход) Фа3 — c3 + × (знакомый вариант, дети могут решить самостоятельно).

1. b3 — b4 Фа3 — b2 + × (простое решение).

1. b3 — b4 Фа3 : а2 + ×
(решается с помощью воспитателя и самостоятельно).

1. b3 — b4 Кс3 — b3 + ×
(решается с помощью воспитателя; коня брать нельзя: открывается шах от ферзя, если только пешка возьмет коня; уходя с поля а2).

На занятиях с детьми дошкольного возраста решение даже одного варианта нужно оценивать очень высоко, как, например, у взрослых решение задачи-двухходовки, особенно самостоятельное, без помощи и подсказки, и щедро поощрять его очками.

Дается новая позиция с тем же набором шахматных фигур.

Белые: Кра1, пп. а2, b3 (3 фигуры).

Черные: Крс2, Фа3, Кd4 (3 фигуры).

Черные начинают и ставят мат первым ходом тремя разными способами.

1. ... Кd4 : b3 + ×
(брать коня нельзя из-за открывающегося шаха ферзем).

1. ... Фа3 — b2 + ×
(первые две позиции дети решают самостоятельно).

1. ... Фа3 — c1 + ×
(с помощью воспитателя).

Проверим еще любопытную позицию с тем же составом шахматного войска.

Белые: Кра1, пп. а2, b2 (3 фигуры).

Черные: Крс1, Фс3, Ка3 (3 фигуры).

Белые начинают и проигрывают после первого хода черных одним способом, жертвуя ферзя.

1. b2 : Фс3 (вперед двигать пешку на b3 или b4 нельзя: открывается шах от ферзя по диагонали a1 — h8 (сильнейший ход); играют с помощью воспитателя. Нельзя брать и коня на а3 по той же причине).

2. ... Ка3 — c2 + ×.

Задайте вопрос: «Получится ли мат белым, если ферзь будет находиться на полях d4, e5, f6, g7, h8? И почему?»

Дети решают самостоятельно:

— Нет, не получится, так как пешкой b2 невозможно сдвинуться с места вперед — открывается шах белому королю от ферзя, также из-за этого нельзя брать и коня — открывается шах.

Еще один красивый мат на втором ходу получают белые, используя старые и новые мотивы игры.

Белые: Кра1, пп. а2, b2 (3 фигуры).

Черные. Крd2, Фс3, Ка3 (3 фигуры).

Под боем у черных две фигуры. Какую предпочесть? Разумеется, ту, что ценнее,— ферзя, но, оказывается, коня-то и не представляется возможным брать: открывается шах королю. К тому же пешке b2 ходы вперед противопоказаны (король попадает под обстрел ферзя). Значит, черные сознательно пошли на жертву ферзя, рассчитывая на выигрыш и без самой сильной фигуры.

1. b2 : Фс3 (вынужденный ход, сильный, но ловушечный, правда, другого вообще нет).

1. ... Крd2 — c1 (на c2 — ошибочный, отнимая поле у коня, хотя в обоих случаях преследуя главную цель: запереть выход белому королю, иначе он выскочит на «волю». Ход сильный, единственно правильный; решается с воспитателем).

2. с3 — с4 (вынужденный ход).
Ка3 — c2 + ×
(ловушка захлопнулась, жертва ферзя оказалась не напрасной. Второй ход дети решают сами).

А вот для сравнения задача профессионального шахматного композитора Д. Кларка, схожая с первой нашей задачей (см. диаграмму 80). Она составлена более 100 лет тому назад с теми же тремя фигурами у каждой стороны, но с переменой их цвета и местонахождения. Белые начинают и заставляют капитулировать черных на втором ходу.

Белые: Кре1, Фа3, Ка2 (3 фигуры).

Черные: Крb1, пп. b2, b3 (3 фигуры).

Для дошкольников эта задача считается нелегкой, но поддающейся решению с помощью воспитателя, который может использовать в таких случаях специальные допустимые методические приемы, значительно облегчающие ее разгадку: как бы две подсказки (особенно на первых порах и при решении двухходовок). Первая подсказка — расставить для детей конечную позицию, чтобы было видно, какая фигура и в каком месте поставила мат, но не объяснять при этом, как решать, не указывать последовательность ходов с обеих сторон. Вторая подсказка — объявить всем до решения, какая фигура начинает ходить первым ходом (не уточняя, на какое поле). Обе подсказки не рекомендуется использовать одновременно. Первая, более эффективная, применяется при решении трудных для малышей задач и этюдов.

В рассматриваемом нами примере целесообразна первая подсказка. Вот как будет выглядеть ответ в готовом виде:

Исходная начальная позиция.

Белые: Кре1, Фа3, Ка2 (3 фигуры).

Черные: Крb1, пп. b2, b3 (3 фигуры).

Конечная позиция.

Белые: Кре1, Фе4, Ка2.

Черные: Крс2, пп. b2, b3.

И хотя конь остался на своем месте (в одном из вариантов), дети не могут отказаться от соблазна пойти именно скакуном, как в предыдущей двухходовке (диаграмма 80). Отказывать им в этом удовольствии не стоит, пусть лишний раз поломают голову, вреда от этого не будет. Только напомните, что решение здесь не простое. Итак, маленькое сражение начинают белые:

1. Ка2 — b4 (преграждая пешкам дорогу вперед, как и в той задаче). Но здесь ситуация иная: пешки-то черные, идут в другую сторону, в сторону белого короля. На это следует обратить внимание детей, когда они ответят, зачем они двинули коня. (Рассуждений, раздумий, исканий надо постоянно добиваться.) Но желание проверить все самостоятельно очень сильно, и его нужно поощрять. Спросите, какие еще цели преследует ход конем (их всегда несколько), и добейтесь правильного ответа.

— Вторая цель — не выпустить черного короля, перекрыв поле с2. И третья цель — очистить дорогу (вертикаль «а») ферзю и не выпустить на нее черного короля.

Цели названы детьми совершенно верно, хотя сам ход ошибочный. Ищем ход за черных, сильнейший, конечно.

1. ... Крb1 — с1 (конь не зря захлопнул дверцу — поле с2,— через которую король мог ускользнуть на свободу. Кстати, ход и сильнейший, и единственный).

2. Фа3 — а1 + (впопыхах дети дважды просчитались, объявляя мат черному королю). Объясните,

что шах есть, но мата здесь нет по двум причинам. Можно еще раз напомнить, куда движутся пешки и что мата в два хода в этом варианте не получается: во-первых, пешка b2 может побить ферзя, во-вторых, заслонить от шаха своего короля. Два хода черный король продержался, стало быть, по условию задачи белые проиграли. Решение оказалось неправильным. Этот вариант отвергается: дети пошли по ложному следу. Все фигуры возвращаются на исходные позиции. Если игра шла команда на команду, то обе не получили ни одного очка.

Вот теперь окажется кстати и вторая подсказка: «Первым ходом начинает ферзь». В задачах, которые решаются двумя вариантами, ее дают второй команде (первая постоянная команда имеет название «Неутомимые Кони», вторая — «Индийский Слон»). Подсказка «Индийскому Слону»: «Первым ходом начинает король e2». Скомандуйте: «Начали!» — и по секундомеру засеките время. Кто решит быстрее и правильнее, оказывается победителем в этом поединке.

Начинаются поиски у команды «Неутомимые Кони», куда поставить ферзя. Выясняется, что ставить его можно на поля вертикали «а»: a4, a5, a6, a7, a8. Спросите детей: «Почему нельзя пойти на диагональные поля: b4, c5, d6, e7, f8?»

Правильный ответ: «Потому что тогда черный король побьет коня, а без него мат не поставить: если ферзь объявит шах по вертикали «а» с любого поля, король уйдет на свое прежнее место — b1, а два хода израсходованы».

Если доводы детей будут такими, считайте их достаточно убедительными и начисляйте за детальный анализ поощрительные очки. Подскажите: ферзя нужно поставить на такое поле, чтобы заставить короля черных продвинуться на поле c2, где его сможет шаховать ферзь и не только шаховать, но и объявить мат, не дав ему ни скрыться назад, на поле b1, ни продвинуться вперед, на поле d3 (поля же c1 и c3 контролирует конь, поле d1 — белый король). Дети находят нужные поля — это все поля (5 штук) вертикали «а» — и показывают ходы на доске:

1. Фa3 — a4 Крb1 — c2 (с попыткой спастись через эти ворота).

2. Фa4 — d4 + × (ворота захлопнулись).

2. Фa5 — f5 + × (попытка оказывается неудачной).

2. Фa6 — g6 + × (черному королю деваться некуда).

2. Фa7 — h7 + × (опять неудача). И наконец, с последнего поля:

2. Фa8 — d4 + × (на h8 не проходит: поле темного цвета, ферзь может туда попасть с поля a8, но шаха оттуда нет черному королю).

Все попытки для черных оказались в этом направлении безуспешными.

Спросите детей: «А по-другому черный король может пойти своим первым ходом?»

— Да, может, на поле a1.

Проверим, что из этого получится.

1. Фa3 — a4 Крb1 — a1 (прячась за спину вражеского коня). Только спасет ли его это?

2. Кa2 — c3 + × (конь своим прыжком выполнил две задачи: отрезал королю обратную дорогу на поле b1 и объявил скрытый шах ферзем, приведший к мату).

Тем временем команда «Ин-

дийский Слон» решила свой вариант. Воспитателю не следует давать ей подсказку, так как решение значительно проще.

1. Креl — d1 или d2 (отгоняя от выходной дверцы — c2 и загоняя черного короля в угол под обстрел ферзя).

2. Ка2 — с3 + × (дети находят ход быстро, по аналогии с 1-м вариантом).

Разумеется, команда «Индийский Слон» затратила меньше времени, но победу следует отдать в этом поединке команде «Неутомимые Кони», так как ее задача, вернее, вариант потребовал от детей большей смекалки, сообразительности, настойчивости.

На первом форзаце книги представлена задача, диаграмма, еще не отгаданная главными героями сказки. Можно спросить: «Задачка еще не разгадана. Хотите помочь Аленке и Алешке?» Разделив детей на две команды, начните игру.

Условия: белые начинают и дают мат тремя различными способами, два из которых дети могут решить самостоятельно, а третий — с помощью воспитателя.

Белые: Крс2, Фh8, п. b3 (3 фигуры).

Черные: Кра1, Ла8, Лh1, п. b2 (4 фигуры).

Спросите детей: «Как ферзь может объявить шах черному королю?» И это уже небольшая подсказка. Ведь если задача решается в один ход, то, сумей ребенок правильно объяснить шах, он одновременно ставит и мат.

Еще одна подсказка: «Дети, один мат нужно объявить по горизонтали, второй — по вертикали, а третий — по диагональной линии (самый трудный путь)». Еще одна трудность здесь в том, что перед объявлением шаха и мата нужно побить фигуру или пешку, но об этом не следует говорить игрокам, помощь оказана и так достаточная. Объявить мат по горизонтали и вертикали должна команда «Неутомимые Кони», по диагонали — «Индийский Слон». Включите секундомер: «Начали!»

Решение: Фh8 : Лh1 + × (по горизонтали 1). Фh8 : а8 + × (по вертикали «а»).

5 Зак. 2261 В. Г. Гришин


КОРОЛЬ

ШАХМАТЫ НЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ СЛАБЫХ ДУХОМ

Первый чемпион мира по шахматам
Вильгельм Стейниц

18-е занятие: «ЗДОРОВЫЕ ТЕЛОМ — СИЛЬНЫЕ ДУХОМ!»

(сказка)

Идя на свое последнее занятие к Королю, Лена и Алеша жарко спорили: можно считать шахматы спортом и обязательно ли шахматист должен заниматься физкультурой и спортом? Брат отрицал, сестра доказывала обратное, но веских аргументов у нее не оказалось, и каждый остался при своем мнении. Их настроение не ускользнуло от внимательного и зоркого взгляда Короля:

— Что-то вы сегодня такие возбужденные, мои юные друзья?

Перебивая друг друга, дети поделились своими сомнениями с властелином Страны Шахматных Чудес.

— Все ясно,— выслушав их, сказал Король.— Посвятим-ка мы сегодняшнюю беседу этой не такой уж и простой проблеме. Много лет назад я думал так же, как и Алеша, спорт ли шахматы, нужны ли шахматисту прекрасная физическая подготовка, хорошее физическое развитие, крепкое здоровье, выносливость, закалка и т. п.

— Да, но шахматы, действительно, силы не прибавляют, выносливости не вырабатывают, не делают человека гибким, стройным,— воскликнул малыш.

— Верно, Алеша. Но давай слегка поспорим, не обижаясь друг на друга. Начнем с вас: утреннюю гимнастику наверняка любите, физкультуру и спорт, конечно, обожаете? Пусть Аленка первой выступит в защиту активного движения,— предложил Король.

— У нас в детском саду свой плавательный бассейн. Я умею хорошо плавать — занимаюсь три года, катаюсь на лыжах, коньках, хожу на фигурное катание, играю в бадминтон, баскетбол, хоккей на траве, настольный теннис, люблю «серсо». Дома и в детском саду ежедневно делаю зарядку, летом бегаю босиком и почти никогда не болею,— с гордостью сказала девочка.

Алеша прибавил к этому списку футбол, хоккей с шайбой, спортроллер и велосипед, бег, прыжки и метание мяча. И тоже, как оказалось, был не в ладах с болезнями и всевозможными хворями. Но признался, что прямой связи с шахматной игрой никак не улавливает.

— Справедливо замечено,— похвалил мальчика Король.— Непосредственно шахматы не делают человека физически развитым, если только гигантские могут помочь в этом плане,— пошутил он.— Но обратите внимание: может ли шахматист достичь постоянных и хороших результатов за доской, если он будет часто болеть, если у него, скажем, не хватает терпения, выдержки, кру́жится голова и т. п.?

— Конечно, нет,— восторженно поддержала Короля Аленка. Но Леша не сдавался, продолжал упорствовать:

— Разыгрывая партию, объявляя королю шах или мат, мы же не бегаем, не прыгаем, не гоняем шайбу, не плывем. Не становимся после сыгранной партии физически сильней.

— Давайте не будем спорить,— предложил Король.— Послушайте лучше сказку.

...Однажды Заяц Длинные Ноги вызвал на шахматный матч самого Волка Острые Клыки:

— Ты силой меня превосходишь, а вот умом мы еще ни разу не мерялись. Если одолеешь меня в этой мудрой игре, то я твой слуга покорный на все времена. И все зайцы будут преданно волкам прислуживать. Ежели же победа окажется на моей стороне, то ты и все-все твои сородичи навсегда уйдете из леса, чтобы не докучать зверям своими разбойничьими повадками.

Заяц Длинные Ноги знал, что бросает дерзкий вызов: ведь к тому времени Волк Острые Клыки был уже чемпионом по шахматам среди крупных зверей, а Заяц Длинные Ноги — лишь чемпионом среди мелких зверюшек. Речь, таким образом, шла о матче за звание чемпиона по шахматам среди всего леса. Шутка ли?

Вся заячья родня и мелкие зверюшки отговаривали его от поединка, но он ни в какую, твердит одно: «Я должен его одолеть, здесь мы на равных. У Серого нет преимуществ, все решит предматчевая подготовка». Выбрал заяц себе тренеров-секундантов: белку и бобра. Днем бегал кроссы, плавал, лазал по деревьям, утро непременно начинал с зарядки, играл в футбол, городки и другие игры. А вечером тренировался в шахматы с зайчихой, решал задачи, этюды. Каждый зверек старался хоть чем-нибудь да помочь Зайцу Длинные Ноги, и он не гнал их прочь, а прислушивался, если советы были дельными, укрепляли его силу и ум.

Волк предпочел другой путь подготовки — от тренеров отказался наотрез: «Чем они могут мне помочь? Я же среди них чемпион, только под ногами путаться станут», чем очень обидел медведя и лису, которых крупные звери выбрали в тренеры-секунданты строптивому чемпиону.

Уединился Волк Острые Клыки с волчихой и дни и ночи напролет играл с ней в домино, лото, изредка в шахматы. «Мыслимое ли дело, что какой-то куцый зайчишка надумал тягаться со мной? Ох, и посмеюсь же я, наконец, над всей заячьей трусливой породой»,— со злорадством бубнил Серый.

В назначенный день все лесное царство собралось на огромной поляне.

Болельщики разместились кто на пеньках, кто на деревьях, а кто и прямо на траве. За злого, надменного Волка Острые Клыки мало кто болел, зато на половине Зайца Быстрые Ноги сгрудились почти все лесные обитатели. Медведь прикатил откуда-то огромный пенек. На него поставили гигантские шахматы. Из заморских стран пригласили нейтральных судей: Жирафа и Слона.

— Белыми фигурами начнет тот, кто быстрее обежит поляну по заранее размеченной флажками километровой трассе,— предложил Жираф.

Сначала вперед вырвался Волк Острые Клыки, но хватило его ненадолго: стал выдыхаться и под торжествующие крики большинства болельщиков Заяц Длинные Ноги с легкостью опередил незадачливого хвастуна.

Решили, что матч будет состоять из 12 партий — по числу месяцев в году, по 30 минут каждая. Слон нажал кнопку шахматных часов, и сражение началось!

Первые две партии выиграл Волк, но так было задумано Зайцем: пусть Серый порадуется и потеряет окончательно бдительность. А потом началось что-то невообразимое, не проходило и пяти минут, как Волк поднимал лапы и сквозь клыки злобно рычал: «Сдаюсь». И так все оставшиеся 10 партий.

Под конец Волк не выдержал и набросился на Зайца Быстрые Ноги, пытаясь его укусить, но не тут-то было: физически натренированный Заяц не испугался, не бросился наутек, как это было раньше при встрече с лесным хулиганом, а ловко повалил его на землю.

...А на лесной поляне все чествовали Лесного Шахматного Короля, который щедро угощал гостей березовым соком, медом, орехами, ягодами.

Когда его спросили, в чем секрет такой убедительной победы, он ответил: «Залог моей победы — постоянная, разносторонняя физическая и шахматная подготовка».

— А имеет значение, каким видом спорта заниматься? — заинтересовался Алеша, наконец-то поверивший в чудеса физкультуры и спорта.

— Для совершенствования в шахматной игре важен не вид физкультурных и спортивных увлечений, Алеша, а чередование умственной деятельности с активной, двигательной.

Теперь мы установили, что в шахматном сражении, кроме специальной теоретической шахматной подготовки, нужны те же физические качества, как и в любом другом виде физкультуры и спорта. Итак, шахматы — спорт: сильнейший выявляется в соревновании, в соперничестве, в состязании, в единоборстве, где роль физкультуры и спорта довольно велика.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Расскажите детям, что все наши сильнейшие шахматисты, особенно молодые, на «ты» с физкультурой и спортом. Первый советский чемпион мира по шахматам М. Ботвинник создал настоящую систему физической подготовки шахматиста: десятки лет он занимается утренней гимнастикой, совершает пешие и лыжные прогулки. Трехкратный чемпион мира А. Карпов увлекается теннисом, плаванием. Трижды чемпион мира Г. Каспаров бегает, играет в футбол.

Прекрасно зарекомендовали себя занятия шахматами на свежем воздухе круглый год (на гигантских выносных шахматах). Чтобы дети не замерзли, в холодное время года с ними проводятся эстафеты на правильную расстановку фигур на доске, упражнения (типа зарядки) с фигурами, подвижные игры, спортивные развлечения. В летнюю пору интересно проходят сражения на гигантских шахматах между двумя командами.

В конце года неплохо провести шахматный турнир на личное первенство всей группы: девочки и мальчики играют вместе по круговой системе. Можно разбить всю группу на две подгруппы, равные по силам, а затем дети, занявшие 1-е места, играют между собой за звание чемпиона. У кого же оказались 2-е места в подгруппах, борются между собой за 3-е место.

Если хватит времени, последующие места разыгрываются так же, в парах. Поставившие мат получают за победу 1 очко, сделавшие ничью — 1/2 очка, проигравшие — по 0 очков (результаты заносятся в специальную шахматную таблицу, см. с. 135). Четверо победителей награждаются грамотами, памятными призами и подарками. Победитель объявляется чемпионом детского сада.

Для определения, кто с кем и каким цветом будет играть, бросается жребий: один прячет за спиной в руке пешку, второй угадывает, в какой она руке. Угадавший выбирает цвет фигур. Больше одной турнирной партии в день играть не следует. Количество очков подсчитывают сами дети, а в таблицу заносит воспитатель или руководитель занятий. Хорошо, если во время турнира, кроме небольшой таблицы, на видном месте будет вывешена таблица большого размера (40 × 40 см или 50 × 50 см).

Если в детском саду занятия ведутся в двух или более группах, то после группового первенства рекомендуется провести командный чемпионат сада или первенство среди нескольких детских садов.

Интересно проходит сеанс одновременной игры (1 раз в 3 месяца), когда один сильный шахматист, поочередно переходя от одного столика к другому, сразу играет со многими игроками. Воспитатель может провести сеанс сам, пригласить кого-нибудь из родителей, учеников, шефов. Группу лучше разделить на две подгруппы: сильную и послабее (по 10—12 детей) — и проводить с ними сеанс поочередно.

Сеансер подходит к игроку, тот обязан сделать ход в его присутствии, стараться не пропускать свой ход, чтобы сеанс не затянулся, лишь в затруднительных случаях может сказать сеансеру: «Пропускаю». Игрок, ища нужный ход, не должен передвигать свои фигуры. Думать над своим ходом разрешается до тех пор, пока сеансер не подойдет к игроку. Сыгравшие свою партию (независимо от результата) выходят из-за стола и тихо складывают фигуры. По окончании сеанса подводятся итоги. Воспитатель объявляет общий результат, допустим: 11 : 1. Это означает, что сеансер выиграл 11 партий и 1 проиграл. Педагог называет тех детей, кто выиграл, свел партию вничью или же проиграл, но оказал упорное сопротивление. Отличившихся награждают грамотами и призами.

Если сеанс длился не более получаса, садится вторая группа (и тогда шахматы не убираются). Но игра может быть проведена и в другой день.

К сожалению, не все дети умеют себя правильно вести за шахматной доской. Увлекаясь ходом сражения, они кричат, спорят, хвастаются, при проигрыше пытаются оправдаться, ссылаясь на всевозможные причины: «прозевал фигуру», «плохо себя чувствовал», «да ему подсказывали» и т. д. Необъективный подход к проигрышным партиям мешает выработке бойцовских качеств.

Объясните детям, что нельзя считать проигрыш чем-то позорным. Это ложный взгляд. Кто хочет совершенствоваться, должен смотреть на свои проигрыши как на уроки и учиться по ним, чего избегать в будущем.

Начало ____________ 199 г.

Окончание __________ 199 г.

Таблица результатов[1]
личного первенства среди девочек (мальчиков) детского сада №

№ п/п	Фамилия, имя участника	Разряд	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Количество очков	Место
1		без разряда		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	8	
2		—»—	1		1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1	1	1	1/2	1	1	1	16	I
3		—»—	1	0		1	1	0	0	1	1/2	0	0	0	1/2	1	1	0	1	1	9	
4		—»—	0	1/2	1/2		0	0	0	0	0	1/2	0	0	1/2	0	0	1	0	0	3	
5		—»—	0	0	0	1		1/2	0	0	0	0	1/2	0	0	1	1	1	0	1	6	
6		—»—	1	1	0	0	0		1/2	0	0	1/2	0	0	1/2	0	0	0	0	0	3 1/2	
7		—»—	0	0	1	0	0	1		0	0	0	0	1/2	0	0	1/2	0	1/2	0	3 1/2	
8		—»—	0	1/2	1	1	0	1/2	1		1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	II
9		—»—	1	1	1	0	0	1	1	0		1	0	0	1	1	1	1	0	0	10	III
10		—»—	0	0	1/2	0	0	1	1/2	0	0		0	1	0	0	0	1	0	0	4	
11		—»—	1/2	0	0	1	0	0	0	1	0	0		0	1/2	1/2	0	0	1	0	4 1/2	
12		—»—	1	0	0	0	1/2	0	0	1/2	0	0	0		0	0	0	1	1	0	4	
13		—»—	1	1	0	1/2	0	0	0	0	0	1	1	0		1	0	1/2	0	0	6	
14		—»—	0	0	1	0	1	1	0	1/2	1	0	0	1/2	0		1	0	0	0	6	

[1] Приводим образец заполнения таблицы.

Гл. судья


КОНЬ

19-е занятие: «В ГОСТЯХ ХОРОШО, А ДОМА ЛУЧШЕ»

Незаметно для себя Аленка с Лешей прогостили в Стране Шахматных Чудес всю зиму. Каждый день дети узнавали что-то новое о законах и правилах удивительной и интересной шахматной игры. Но как говорится: «В гостях хорошо, а дома лучше», и Аленка с Лешей загрустили по дому, по своим родным, товарищам. Напрасно Король и все обитатели Шахматного Королевства упрашивали детей погостить еще немного, малыши стали собираться в путь-дорогу, и вдруг Аленка воскликнула:

— Как же мы вернемся к себе, ведь воздушные шары, на которых мы прилетели сюда, лопнули!

— Да, действительно,— подтвердил слова сестренки и Леша.

— Не волнуйтесь, мои юные друзья,— обнял их Король,— нет такого безвыходного положения, из которого не нашелся бы выход. Но прежде не мешает все основательно обдумать.

И Король Страны Шахматных Чудес погрузился в глубокое раздумье. Вначале он, закрыв глаза, соображал, сидя на троне. Затем принялся вышагивать взад-вперед, в стороны и по диагонали. От напряжения он даже вспотел, но ничего не мог придумать. Тогда Король хлопнул в ладоши. И откуда ни возьмись появился Ферзь.

— Что угодно Вашему Величеству?— почтительно осведомился он.

Король рассказал о своем затруднении, стали думать уже вдвоем. Как говорится: «Ум хорошо, а два лучше». И действительно, вскоре Ферзя осенила дельная мысль:

— Придумал!— воскликнул он обрадованно.— Отправим их верхом на Слоне.

— К сожалению, не годится,— остудил его пыл Король.— Слон продвигается по диагонали, наискосок. Забредет еще не туда, не довезет детей до места.

— Тогда отправим их на Ладье: она движется прямехонько и доставит малышей до дому.

— Пожалуй, и этот транспорт не очень надежен,— снова возразил Король.— Ладья действует слишком прямолинейно. Чего доброго упрется лбом в стену, в лес или в горы. Не догадается их обойти, заупрямится, пойдет в другую сторону.

Ферзь, нисколько не унывая, стал думать дальше.

— Ура!— вдруг воскликнул он громко.— Посадим-ка Аленку и Лешу на Коня. Он лихо перескакивает через все препятствия.

— Не подойдет,— с сожалением покачал головой Король,— ведь он скачет зигзагами. Глядишь, ненароком и с пути собьется.

— А Вы, Ваше Величество, дайте ему строгий приказ: «Первым ходом делать прыжок вправо, а вторым влево. Затем опять вправо и опять влево». Путь и окажется прямой.

— Браво!— закричал Король.— Браво!— И, повернувшись к детям, добавил: — Ну что я вам говорил. Нет такого трудного положения, из которого нельзя найти благополучный выход. И в шахматах, мои юные друзья, как и в жизни, безвыходных ситуаций не бывает,— добавил Король назидательным тоном.— Запомните это крепко-накрепко!

Все жители Страны Шахматных Чудес приняли участие в сборе детей. Надавали разных гостинцев и памятных подарков: шахматного печенья и конфет, теннисные и бадминтонные ракетки с мячами и воланами, коньки, клюшку, мячи. Лучше всех оказался подарок Короля — два комплекта шахмат, искусно выточенных из слоновой кости, и шахматный компьютер.

Дети сели на самого спокойного Коня и тронулись в путь.

Пока они не скрылись из виду, все шахматные фигуры махали им руками и кричали: «Счастливого пути, Аленка! До свидания, Алеша! Приезжайте к нам опять!» А Шахматный Властелин даже смахнул непрошеную слезу. Так ему было грустно расставаться с милыми, вежливыми, смышлеными малышами.

...Когда Аленка с Лешей подскакали на Коне к своему детскому садику, навстречу им выбежали все дети и воспитатели. Они были очень рады, что их товарищи живы-здоровы и невредимы.

Все наперебой стали расспрашивать Аленку и Алешу об их приключениях. Многим не верилось, что они в самом деле побывали в сказочной Стране Шахматных Чудес. Тогда дети указали на Белого Коня:

— Можете спросить у этого красивого Скакуна, что мы ничегошеньки не придумали.— И белоснежный красавец подтвердил правоту Аленкиных и Алешиных слов. А потом, горделиво выгнув шею, проскакал по двору, чтобы все видели, как он выписывает шахматные ходы.

Затем повара накормили и напоили Коня досыта, и все дружно проводили его в обратный путь.

Вернувшись в группу, Аленка и Леша показали друзьям шахматы — подарок Короля Страны Шахматных Чудес. Конечно, все сразу же закричали:

— Аленка, Леша, научите нас играть в эту игру и пользоваться компьютером!

И дети с таким усердием и старанием принялись за обучение всех желающих, что взрослые только диву давались. Вскоре их сад стал чемпионом среди всех детских садов города. А Аленка с Алешей самыми известными: их портреты помещались в газетах, об их необыкновенных похождениях рассказывалось по радио и телевидению.

Детский сад стали посещать гости из многих стран. Делегации заинтересованно знакомились с работой шахматного клуба. Ведь заведующая, Тамара Павловна, выделила комнату для игры в шахматы, приобрела специальные шахматные столики, и теперь каждый выпускник детского сада имеет начальное «шахматное образование». А Аленка и Леша (теперь уже

школьники) помогают тренеру-специалисту обучать малышей этой замечательной игре и ежегодно навещают Короля и всех обитателей Королевства Шахматных Чудес, мечтая стать когда-нибудь мастерами или гроссмейстерами.

СОВЕТЫ ВОСПИТАТЕЛЮ

Используйте сюжет сказки, чтобы еще раз закрепить ход коня. Попросите детей изобразить путь коня на шахматной или демонстрационной доске. Пусть выяснят, по какой вертикали и горизонтали движется конь, назовут и покажут несколько вариантов движения коня.

Чтобы избежать механического запоминания, когда ребята знают движение коня только с его исходного положения, давайте им побольше различных вариантов. Например, белый конь начинает движение с любого поля 1-й горизонтали, а черный с любого поля 8-й горизонтали.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ОТВЕТЬ, КАК В СКАЗКЕ, САМ, БЕЗ ПОДСКАЗКИ

1. Сколько линий на доске, как они называются?
2. Как обозначаются поля на шахматной доске?
3. На каких линиях располагаются белые и черные войска перед началом сражения?
4. Можно ли ставить на одно поле по две пешки или по две фигуры?
5. Чем отличаются ходы пешек от ходов всех остальных фигур?
6. Чем отличаются ходы пешек со взятием от ходов фигур со взятием?
7. Чем отличаются ходы пешек от ходов фигур по темпу, быстроте передвижения по доске?
8. Когда, в каких случаях пешка может ходить со своей первоначальной позиции на два поля и имеет ли это обязательную силу?
9. Когда пешке нельзя продвигаться на два поля?
10. При записи ходов в шахматной партии какое отличие имеют пешки от записи ходов всех фигур?
11. Какую фигуру можно получить, если белая пешка дошла до любого поля превращения 8-й горизонтали, а черная, соответственно, до 1-й горизонтали?
12. Могут ли две пешки попасть на одно и то же поле превращения и в каких случаях? Как часто это случается?
13. Все ли пешки на «одно лицо» или они «многолики»: могут иметь разные названия в зависимости от своего расположения, передвижения?
14. Сколько одинаковых фигур может быть на доске, если все восемь пешек поочередно достигнут полей превращения?
15. На каких постоянных горизонталях у пешек бывают «битые поля» и что они означают, какое практическое значение имеют для игры?
16. Чем определяется сила фигур? Какая фигура является единицей измерения силы фигур?
17. От шаха какой фигуры королю нельзя закрыться ничем и что нужно предпринять, чтобы ликвидировать шах?
18. Какая фигура остается на доске до конца игры: не снимается и не уничтожается?
19. При каком шахе королю нельзя уничтожить напавшие фигуры и каким единственным способом от него можно спастись?
20. Как называется одновременный ход королем и ладьей, сколько раз его можно делать за всю игру, в чем смысл хода, обязателен ли он?
21. Чем отличается пат от мата?

22. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же и почему?

23. Что общего и в чем отличие «волшебного квадрата» от «спасительной оппозиции»?

24. В чем сходство и отличие ловушки и комбинации?

25. Что такое шахматная задача и этюд, что их роднит между собой и в чем отличие?

26. Каким способом решается, кому (каким цветом фигур) начинать шахматную партию?

27. На каких двух горизонталях осуществляется взятие на проходе?

28. Может ли король миновать битое поле при рокировке, имеет ли на это право ладья?

29. Какие существуют три стадии партии в шахматах, какие цели преследует каждая из них?

30. Какая пешка считается проходной и почему, чем она отличается от непроходной?

31. Какое поле называется полем превращения и почему, для кого оно?

32. На какие фигуры можно поменять ферзя, чтобы обмен был всегда равноценным? (Дать несколько вариантов.)

КРАТКИЙ ШАХМАТНЫЙ СЛОВАРЬ

А

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

Б

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях.

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «b», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат черным дается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он по-

жертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

З

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т. п.

И

Индия — родина шахмат (V в.).

Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композитор — составитель шахматных задач и этюдов. Лучшим из них присваивается звание гроссмейстер шахматной композиции.

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта СССР.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций и т. п.

Н

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

Оскар — почетный приз в виде статуэтки, ежегодно присуждаемый в Барселоне (Испания) лучшему шахматисту и шахматистке года, независимо от их шахматного звания, и необязательно чемпиону и чемпионке мира.

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Олимпиада — самые крупные шахматные соревнования на планете. Проводятся 1 раз в 3 года. Последняя такая Олимпиада состоялась в г. Салониках, в Греции в 1988 г.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

П

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

Приз — награда победителю или еще двум призерам за 2-е и 3-е места в шахматном турнире. Это может быть медаль, литература, ваза и т. п.

Претендент — участник розыгрыша первенства мира, встречающийся в финале с чемпионом (чемпионкой) мира по шахматам.

Р

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону. Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрейшей подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

Разряд — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

Размен — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и т. п.

Разбор партии — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

С

Сеанс одновременной игры — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

Связка — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

Сдаться — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

Судья — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

Т

Тактика — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

Темп — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

Турнир — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

Тренер — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

Таблица — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

Тихий ход — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

Угроза — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

Ф

ФИДЕ — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

Фигура — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

Финал — одна из фаз розыгрыша шахматного первенства. Финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

Фианкетирование — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

Фланг — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

Х

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

Ц

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Ш

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

ПРИМЕРНЫЙ СЦЕНАРИЙ ШАХМАТНОГО ПРАЗДНИКА

На участке на двух столбах крепится магнитная демонстрационная доска с фигурами (для показа шахматного поединка между двумя командами детей). На площадке сдвигаются вместе 10—12 столов (общая длина до 12 м), расставляются 20—24 комплектов шахмат (для проведения сеанса одновременной игры с детьми).

На столах раскладываются шахматные журналы: «Шахматное обозрение», «Шахматы в СССР»; помещаются папки-передвижки с материалами из жизни детского сада, газетные и журнальные вырезки с шахматным материалом по обучению малышей игре, детские шахматные книги.

На земле с помощью колышков натягивается матерчатая «Шахматная доска» (поля красно-белого или сине-белого цвета. Размер поля 50 × 50 см. Весь квадрат гигантской доски равен 4 × 4 м). При невозможности сшить матерчатую ее вполне может заменить доска, специально выкрашенная краской (таких же размеров) на асфальтированной площадке.

Участники праздника в шахматных костюмах выходят под спортивный марш из здания детского сада на спортплощадку. Первыми идут черные фигуры, за ними белые.

Впереди каждой команды шествует ребенок — «Пешка» с шахматным знаменем, на котором изображена эмблема команды и написано ее название, например у черных фигур — «Индийский Слон», у белых фигур — «Неутомимые Кони». Знамена после прихода команд на исходную позицию ставятся на специальную подставку, чтобы было видно всем присутствующим.

За Пешкой-знаменосцем важно вышагивают сам Король с Ферзем, за ними два телохранителя-Слона ведут под «уздцы» Коней, замыкают праздничный кортеж Ладьи. Пешки движутся с обеих сторон, образуя как бы почетный эскорт. Дойдя до края «шахматной матерчатой доски», дети переобуваются в чешки или тапочки и занимают каждый свое место согласно шахматным правилам для игры на гигантской доске.

Ребенок, наряженный «Шахматной Доской», располагается отдельно от всех, недалеко от судейского столика. Судьями могут быть заведующий,

старший воспитатель, медсестра, член родительского комитета, тренер-преподаватель по шахматам и т. п.

Ведущий *(воспитатель)*. Сегодня в честь выпуска двух шахматных групп в нашем детском саду состоится шахматный карнавал. Ребята познали азы гениальной игры, прикоснулись к чарующему волшебному миру деревянных фигур, крепко и надолго подружились с игрой мудрецов. И мы надеемся, что наши выпускники пронесут эту любовь и привязанность через всю жизнь.

И только мудрость шахмат даст ответ
Твоей душе на множество вопросов,
Ведь «игрока» средь шахматистов нет,
А есть боец, художник и философ.

Начинаем знакомство с нашими шахматными персонажами. Всякое шахматное сражение разворачивается на специальном поле — доске.

Ребенок, исполняющий роль «Шахматной Доски» читает стихи:

Вся в квадратах — белых, черных —
Деревянная доска,
А ряды фигур точеных —
Деревянные войска.
Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют —
Гениальная игра!
Ты, дружок мой, без опаски,
Без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки,
В черно-белый этот край.
Что? Змея. Драконы
Вас не ждут здесь? Не беда.
Тут зато лихие Кони
И пехота хоть куда!
Тут Ферзи могучи, и Слоны отважны,
Мчатся поперек и вдоль,
И, совсем как в сказке, важный
Восседает тут Король.
Здесь герои в каждом войске,
И выходит рать на рать
Хитроумно и геройски воевать и побеждать!

Ведущий. Представляем команды. Слово команде *«Индийский Слон»:*

В шахматной учусь я школе,
Строгий тренер мной доволен.
Проиграть я не боюсь:
Все умнее становлюсь.
Я пока и не гроссмейстер,
И не чемпион страны,
Но играю каждый день,
Заниматься мне не лень.

Ведущий. А теперь познакомимся с командой *«Неутомимые Кони»:*

В шахматной учусь я школе,
Тренирую память, волю:
В дождь, и в ветер, и в мороз
Выхожу я бегать кросс.
Если зря не зазнаваться,

Каждый день тренироваться:
Бегать, прыгать, в шахматы играть —
Сильным шахматистом можно стать!

Все участники карнавала выстраиваются в шахматном порядке, в правой руке у каждого ребенка фигура или пешка от гигантских шахмат (высота от 12 до 25 см). Ребята выполняют физические упражнения.

Упражнения с шахматными фигурами и пешками *(с тренером)*

1. *И.п.:* основная стойка, фигура (или пешка) в правой руке. 1 — приподняться на носках, руки через стороны вверх, переложить фигуру (пешку) в левую руку; 2 — опустить руки через стороны вниз (6—8 раз).

2. *И.п.*: пятки вместе, носки врозь, руки опущены. 1 — присесть, отрывая пятки от земли, руки вперед, ладонями кверху, фигура (пешка) стоит на ладони правой руки. Переложить предмет в левую руку; 2 — вернуться в исходное положение (6—8 раз).

3. *И.п.*: основная стойка. 1 — наклониться вперед, не сгибая коленей, поставить фигуру (пешку) перед собой на землю; 2 — выпрямиться; 3 — наклониться, взять фигуру (пешку) в левую руку; 4 — выпрямиться (6 раз).

4. *И.п.*: основная стойка. 1 — наклониться, фигуру (пешку) положить в 10 см от левого бока. Прыгать через предмет боком, не наступая и не задевая его. Ноги держать вместе (5 раз в каждую сторону).

5. *И.п.*: основная стойка. Поставить фигуры (пешки) перед собой. Бегать «змейкой» между предметами, не задевая их в течение 30—40 с.

Жюри оценивает, кто из команд лучше выполнял упражнение, объявляет решение.

Ведущий: Сегодня нам предстоит показать игру в «живые шахматы». Перед этим все участники шахматного спектакля поочередно представятся.

На середину большой матерчатой доски выходит ребенок, наряженный «Шахматной Доской»:

Представьте королевство в один шаг,
Поля сражения в квадратах черно-белых,
За шахматной доской партнеры-игроки
Бескровный бой ведут, вперед пуская смелых.

Я — Волшебная Доска,
Но без фигур и мне тоска:
Зовите Пешек, всех, всех —
В сражениях их ждет успех!

Ведущий. Мамы, папы, время не теряйте:
Нас теперь вы отгадайте.

Выходят Белые Пешки и, маршируя на месте, дружно и слаженно напевают задорную песенку:

Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждет,
Чтоб с квадрата на квадрат
Отправиться вперед.
На войну, не на парад
Пешка держит путь,

Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Чтоб в борьбу вступить скорей,
В рукопашный бой,
Первым ходом можно ей
Сделать шаг двойной.
А потом — вперед, вперед,
За шажком шажок.
Ну а как же Пешка бьет?
Бьет наискосок.
Всю доску пройти должна
Пешка до конца —
Превратится там она
В генерала, не в бойца.

Белые Пешки уходят.

Ведущий. А какой песней порадуют нас Черные Пехотинцы? Черные Пешки исполняют песню:

Король упал, а это значит:
Сражаться смысла больше нет,
И королева громко плачет,
Бессильно опустив лорнет.

Припев. Пешки, Пешки, что же скажут Пешки?
Каждая Пешка знает свою роль:
Если Пешки — крепкие орешки,
Непобедим наш шахматный Король.

Ребенок *(Пешка).*

А Пешку малою фигурой звать нельзя:
Она лишь в час своей кончины,
Когда удастся ей достичь вершины,
Получит звание «фигуры», хоть — Ферзя.

Ведущий. А теперь, уважаемые гости, вам предстоит отгадать две несложные шахматные загадки. За быстрый и правильный ответ вашей команде будет начислено 3 очка, за неполный и неточный — 1 очко.

1. Маленькая, удаленькая все поля прошла и фигуру нашла.

(Пешка)

2. Один раз погибает, а два раза родится.

(Пешка)

Ведущий. Сейчас представится Ладья.

Ребенок *(Ладья)* рассказывает о своем «характере»:

Видимо, Ладья упряма,
Если ходит только прямо,
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнет наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она.
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжелый у Ладьи,
В бой ее скорей веди!

В е д у щ и й. А теперь загадки для участников праздника. Первой отгадывает команда *«Неутомимые Кони»*.

Стою на самом краю,
Путь откроют — пойду.
Только прямо хожу,
Как зовут, не скажу.

(Ладья)

Загадка для команды *«Индийский Слон»*:

Я силой и мощью своей
Лишь по прямым полям
И линиям прокладываю путь.
И горе тем, кто на пути моем
Пытается «вздремнуть».

(Ладья)

В е д у щ и й. А теперь представится Слон.
Р е б е н о к *(Слон)*.

Если Слон на белом поле
Встал вначале (не забудь!),
Он другой не хочет доли —
Знает только белый путь.
А когда на поле черном
Слон стоит, вступая в бой,
Ходит, правилам покорный,
Черной тропкой Слон такой.
До конца игры Слоны
Цвету одному верны.

Загадка для детей из команды *«Неутомимые Кони»*:

Не живет в зверинце,
Не берет гостинцы,
По косой он ходит,
Хоботом не водит.

(Слон)

Затем для детей из команды *«Индийский Слон»*:

Когда мы встанем в строй.
Нас спутает любой.
Но лишь начнется бой,
У каждого путь — свой.

(Белопольные и Чернопольные Слоны)

З а г а д к и д л я в з р о с л ы х к о м а н д ы *«Индийский Слон»*:

Два братца в одной армии служат,
А встретиться друг с другом не могут.

(Чернопольные и Белопольные Слоны)

к о м а н д ы *«Неутомимые Кони»*:

Я смел, и строен, и высок:
Предпочитаю ходить и бить
Всегда по-своему: наискосок.

(Слон любого цвета)

В е д у щ и й. Сейчас о себе расскажет Ферзь.
Р е б е н о к *(Ферзь).*

Черный Ферзь — свой любит цвет.
Для белого — нет цвета белого милей.
Другого правила здесь нет:
Напротив друг друга поставим их смелей.
Ферзь в шахматах, можно сказать, чемпион,
И шаг у Ферзя широк.
Ферзь может ходить, как Ладья и как Слон —
И прямо и наискосок.
Направо, налево, вперед и назад...
А бьет он вдаль и в упор.
И кажется, будто Ферзю udeл тесноват
Доски черно-белый простор.
Ферзь очень опасен вблизи и вдали —
Ты больше вниманья Ферзю удели.

В е д у щ и й. Сейчас о себе расскажет Конь.
Представляется **р е б е н о к** *(Конь).*

Прыгнет Конь. Подковы звяк!
Необычен каждый шаг:
Буква «Г» и так и сяк.
Получается зигзаг!
И повадки у лошадки
Необычны и смешны:
Притаится, словно в прятки,
И скакнет из-за спины.

Ребенок из команды *«Неутомимые Кони»* загадывает загадку:

Передвигается не косо и не прямо,
А буквой «Г» — так шахматисты говорят.

(Конь)

Представляется **р е б е н о к** *(Король).*

Король любит гладкий, расчищенный путь,
В любую он сторону может шагнуть.
Король могуч, но шаг его короткий,
Всего на клеточку он может отойти.
В конце игры он может в бой ввязаться,
А поначалу боязливо прячется в кусты.
Зато начеку королевская рать —
Должна Короля она оберегать.
Ведь если б Король беззащитный погиб,
Фигуры войну продолжать не могли б.
Запомни: Король всех главней, всех важней,
Нет в шахматном войске важнее вождей!

В е д у щ и й. Загадка для детей из команды *«Индийский Слон»:*

Гладкий люблю я, расчищенный путь:
На шаг в любую сторону могу шагнуть!

(Король)

Загадка для детей из команды *«Неутомимые Кони»:*

Два братца через грядку смотрят,
А подойти друг к другу не могут.

(Короли)

В е д у щ и й. Сейчас я задам вопросы родителям команды *«Индийский Слон»* (вывешиваются в группах за неделю до начала праздника):

1. Родина шахмат — Индия. Кто стал первым чемпионом мира среди юношей и первым гроссмейстером по шахматам за всю ее историю?

(18-летний юноша из Мадраса Висванатан АнанЭ, в 1988 г.)

2. Венгерская сборная команда шахматисток (впервые в своей истории) стала первой на всемирной Олимпиаде в Греции в 1988 г. Кто из ее состава в возрасте 4 лет занял 1-е место по шахматам среди школьников г. Будапешта?

(Жужа Полгар)

3. «Шахматы — это спорт, борьба, а в борьбе выигрывать без риска трудно и, главное, скучно». Кому принадлежат эти слова?

(Н. Гаприндашвили)

4. «Шахматы — это не просто спорт, не просто отдых и развлечение. Занятия ими развивают логическое и творческое мышление, приучают анализировать и решать проблемы, а все это пригодится будущему специалисту в любой области. Так что шахматы — дело серьезное, и приучать к ним детей, поддерживать возникшую у них любовь к этой игре — важная задача взрослых». Слова эти принадлежат летчику-космонавту, почетному председателю шахматной федерации СССР. Кто он?

(В. Севастьянов)

В о п р о с ы д л я в з р о с л ы х к о м а н д ы *«Неутомимые Кони»*:

1. Индийская пословица о шахматах?

(«Шахматы — игра тысячи радостей»)

2. В сборной олимпийской команде 1988 г. в г. Салониках самая младшая Юдит Полгар удостоилась за выдающиеся успехи звания международного гроссмейстера среди женщин и одновременно международного мастера среди мужчин. Сколько очков она набрала? Ее возраст?

(12,5 очков из 13. Возраст — 12 лет)

3. «Нужно дорожить не выигрышем, а интересными комбинациями». Это слова гениального русского писателя, партнера по шахматам И. С. Тургенева. Чьи?

(Л. Н. Толстого)

4. «Научиться играть в шахматы — легко, но трудно научиться играть хорошо»,— подметил 3-й чемпион мира по шахматам. Кто он?

(Кубинец Хосе Рауль Капабланка)

В е д у щ и й.

А сейчас, устав изрядно,
Оба войска захотели поразмяться.
Покажут сноровку свою наглядно:
В смекалке и беге будут состязаться.

Команды готовятся к проведению «шахматной эстафеты». Воспитатели раздают каждому играющему фигуру или пешку от гигантских шахмат, дети строятся в две шеренги.

Ведущий.

Белый отряд, черный отряд —
Друг против друга два войска стоят.
Строгий порядок в отряде одном,
Точно такой же — в отряде другом.
В каждом отряде — ты сам погляди —
Оба угла занимают Ладьи.
Рядом с Ладьями Кони видны,
Рядом с Конями встали Слоны.
Кто ж посредине?

Дети хором.

Ферзь с Королем —
Самые главные в войске своем.
А перед всеми — Ладьей и Конем,
Перед Слоном, Королем и Ферзем —
Пешки-малышки стали стеной,
Им начинать этот сказочный бой.

Условия проведения шахматной эстафеты

На одинаковом расстоянии от команд на два низких столика (высотой до 50 см) ставится доска от гигантских шахмат. В руке у каждого ребенка та фигура или пешка, которую он изображает своим костюмом (фигурами меняться нельзя). По сигналу ведущего дети поочередно подбегают, ставят фигуры (пешки) на свои поля и бегом возвращаются в свою команду, салят очередного играющего по руке, затем встают сзади своего товарища (команды стоят в две шеренги).

Побеждает команда, быстрее и правильнее расставившая все фигуры и пешки и совершившая меньше ошибок при осаливании.

Ведущий. Вот наши участники и поразмялись перед решающим и ответственным поединком.

А сейчас дети покажут театрализованное представление коротенькой и очень популярной партии, сыгранной более 200 лет назад и вошедшей в историю под названием «Мат Легаля» (по имени французского шахматиста), где черные допускают грубый просмотр, попадаются в искусно расставленную ловушку и получают красивый и редчайший мат тремя легкими фигурами — слоном и двумя конями.

Ребенок *(Шахматная Доска)*. Но прежде чем грянет бой, я напомню вам, что же такое шахматная партия.

Партия — запомнить ты готов?—
из отдельных состоит ходов.
Что такое ход? Сейчас узнаем.
Вот фигурку мы передвигаем
с одного квадрата на другой —
совершаем ход очередной.
А порой противника фигура
высится на поле, будто бы скульптура,
не даёт твоей фигуре встать.
Как тут быть? С доски фигуру снять!
На освободившийся квадратик
встанет твоей армии солдатик.
Не стесняйся делать ход такой,
ведь игра напоминает бой.
Тот, кто белым войском управляет,
первым ходом битву начинает.

А подряд два хода можно? Нет!
Нужно ждать противника ответ.
Так, за ходом ход идет сраженье,
наступленье или отступленье.
Игроки же видят цель одну:
шахматную выиграть войну.

Тренер по шахматам. Я буду называть и комментировать ходы, показывая их на нашей магнитной демонстрационной доске, а дети, соответственно перемещаясь на нужное (после объявленного хода) поле, дублировать их на матерчатой доске. Команда, сделавшая в ходах и перемещениях меньше ошибок, выигрывает коротенький матч, несмотря на то что уже известно — белые побеждают.

Итак, приготовились. Первыми, как всегда, начинают партию белые.

1. e2—e4 e7—e5 (черные мешают дальнейшему продвижению пехотинца белых. Это считается хорошим ходом).

2. Kg1—f3 ... (нападая на черную беззащитную пока пешку e5).

2. ... d7—d6 (защищая пешку и открывая дорогу слону c8, но преграждая путь своему слону f8).

3. Cf1—c4 ... (нацеливаясь на слабый пункт черных — поле f7).

3. ... Cc8—g4 (сильный ход, связывается белый конь на поле f3, им пока нельзя ходить, иначе теряется ферзь у белых).

4. Kg1—c3 ... (подтягивает для завершения атаки еще одного коня).

4. ... g7—g5 (черные делают очень слабый ход).

5. Kf3 : e5 ... (подтягивая еще ближе другого коня для начинающейся грозной атаки и жертвуя для осуществления этого замысла своего ферзя за пешку).

5. ... Cg4:d1 (черные все же польстились на приманку и взяли ферзя. Грубый просмотр. Западня захлопнулась: у черных нет спасения!).

6. Cc4 : f7 + (шах) ... (белые завершают свою блестящую комбинацию: брать слона королем нельзя — он защищен конем e5).

6. ... Kpe8—e7 (король вынужден уйти из-под шаха на единственное свободное поле, не контролируемое белыми).

7. Kc3—d5 + и × (мат). Блестящая и оригинальная концовка партии! Тремя легкими фигурами поставлен мат.

Ведущий *(дает общую оценку состоявшегося поединка)*. Вот и подошел к концу наш шахматный праздник-карнавал. В заключение хочу напомнить всем одну поучительную восточную мудрость: «Есть шахматисты, играющие слабо и не знающие это,— они невежды, избегайте их. Есть шахматисты, играющие сильно и знающие это,— они мудрецы — следуйте им!»

Жюри оценивает команды, главный судья оглашает общие результаты. Вручаются грамоты, призы, в том числе специальные за лучшие шахматные костюмы. Обеим командам преподносятся специально испеченные шахматные торты.

Желающие принимают участие в сеансе одновременной игры на 20—24 досках, который дает тренер по шахматам (или родитель-разрядник). Родителям разрешается подсказывать, консультировать детей. На спортплощадке проводятся спортивные и подвижные игры.

Продолжительность шахматного праздника 30—40 минут.

ПРИМЕРНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ШАХМАТНОГО ИНВЕНТАРЯ И НАГЛЯДНЫХ ШАХМАТНЫХ ПОСОБИЙ

1. Шахматные доски (деревянные, картонные, 40 × 40 см) — 15 шт.
2. Фигуры к ним (деревянные, пластмассовые) — 15 компл.
3. Демонстрационная доска (магнитная или самодельная) — 1 шт.
4. Фигуры к ней (магнитные или самодельные — вешаются на гвоздях) — 1 компл.
5. Гигантская деревянная доска (1 × 1 м) — 1 шт.
6. Фигуры для гигантских шахмат (высота фигур от 12 до 25 см) — 1 компл.
7. Шахматная матерчатая доска для проведения праздника (4 × 4 м или 6 × 6 м) — 1 шт.
8. Шахматные костюмы из бумаги или материи для игры в «живые шахматы» и проведения шахматного карнавала (шьют в саду или дома) — 25 шт.
9. Портреты чемпионов мира по шахматам среди взрослых — 18 шт.
10. Шахматный стенд (примерная тематика: «Великие люди и шахматы», «Семья и шахматы», «Шахматы и дети», «Высказывания выдающихся людей о шахматах» и т. д.) — 1 шт.

СОДЕРЖАНИЕ

Учебное издание

Гришин Владимир Григорьевич

МАЛЫШИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ

Зав. редакцией *Л. А. Соколова*
Редакторы *В. И. Липецкая, М. Ю. Архангельский*
Младший редактор *Г. Н. Гвоздкова*
Художник *Л. А. Шварцман*
Художественный редактор *Е. А. Михайлова*
Технические редакторы *Е. С. Юрова, Т. Е. Молозева, Н. А. Васильева*
Корректоры *Т. А. Воробьева, Е. Г. Чернышова*

ИБ № 12113

Подписано к печати с диапозитивов 08.02.91. Формат 70×90 1/16. Бумага офсетная № 1. Гарнитура Школьная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,7+0,29 форз. Усл. кр.-отт. 47,17. Уч.-изд. л. 11,04+0,50 форз. Доп. тираж 300 000 экз. Заказ № 2261. Цена 2 р. 80 к.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Министерства печати и массовой информации РСФСР. 129846, Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Смоленский полиграфкомбинат Министерства печати и массовой информации РСФСР. 214020, Смоленск, ул. Смольянинова, 1.

В 1992 г. издательство «Просвещение»
планирует выпустить в свет
следующие книги для воспитателей
детского сада:

Компьютерно-игровой комплекс в детском саду/Под ред. С. Л. Новоселовой

Ерофеева Т. И., Новикова В. П., Павлова Л. Н. *Математика для дошкольников*

Галигузова Л. Н., Смирнова Е. О. *Ступени общения от года до семи лет*

Панько Е. А. *Психология и воспитатель детского сада*

* * *


a
b
c
d
8
7
6
5
4
3
2
1


e
f
g
h


2 р.–80 к.


В.Г.ГРИШИН
МАЛЫШИ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ